Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 7-8/2006

6,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

- HIT! RIG RACER 2
- HIT! SUPER DRIVER
- PLUS! 4 MINI GRY I SOLUCJA





2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
RIG RACER 2
WIELOTONOWE KOLOSY Z MEGA SILNIKAMI! WYŚCIGI CIĘŻARÓWEK!



GRA # 2
SUPER DRIVER
AMERYKAŃSKIE KRĄŻOWNIKI KONTRA STUNINGOWANE POLDKI!



PLUS!
4 MINI GRY + SOLUCJA
RODZYNKI SHAREWARE PLUS SOLUCJA - DREAMFALL!





HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

GENIALNA GRYWALNOŚĆ PLUS NOWA, ATRAKCYJNA OPRAWA - MAMY HIT!

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

JEDEN Z NAJCIEKAWSZYCH RTS-ÓW! NASZ FAWORYT!

City Life

TO NIESAMOWITE, ŻE SIMY POTRAFIĄ JESZCZE TAK BAWIĆ!

PLUS!

POZOSTAŁE RECENZJE: GUILD WARS FACTIONS ▪ DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY ▪ THE PLAN ▪ EPOKA LODOWCOWA 2 ▪ HALF-LIFE 2 EPISODE ONE ▪ MISTRZOSTWA ŚWIATA FIFA 2006 ▪ DESPERADOS 2 ▪ HITMAN: KRWAWA FORSA ▪ TAJEMNICE ZAGINIONEJ JASKINI ▪ TITAN QUEST NOWOŚCI: NEED FOR SPEED: CARBON ▪ COMPANY OF HEROES ▪ GOTHIC 3 ▪ THE WITCHER ▪ G25 ▪ LARA CROFT W POLSCE ▪ MAELSTROM ▪ EUROPA UNIVERSALIS III

INDEX 324329 ◦ ISSN 1230-9044


Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy
1 Rysy
Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.
2 Zanieczyszczenia i odciski palców
Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.
3 Pęknięcia
Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się. Tego typu uszkodzeń nie naprawiamy.
4 Rysy ze strony nadruku
Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najmniej chroniony. Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy. Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe. Tego typu uszkodzeń na płytach CD nie naprawiamy.
5 Naprawa dysku
Naprawa podrapanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys. Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.
Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt
OFERUJEMY dla wszystkich:
- wysyłkowe odnawianie płyt CD/CDR/DVD/DVD-R /mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać
Koszt regeneracji płyty 12 zł od 6 płyt wysyłka GRATIS!
12 miesięcy gwarancji
Maszyny z komputerem lub bez
Materiały eksploatacyjne
Niespotykana jakość regeneracji
ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT
TDR TOTAL DISC REPAIR
EXE
EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair
JAK ZAMAWIAĆ ?
BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010

SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! NUMER 7-8/2006 **LIPIEC-SIERPIEŃ**

PEŁNE GRY



RIG RACER 2



SUPER DRIVER

+4 MINI GRY oraz SOLUCJA Dreamfall The Longest Journey

PŁYTA CD

RECENZJE



CZEŚĆ!

Witamy gorąco w samym środku wakacji. Mamy nadzieję, że w przerwie między typowo letnimi zajęciami znajdziecie choć trochę czasu na przeczytanie naszego pisma i odpalenie cedeka. Jak zwykle przygotowaliśmy dla Was sporą dawkę nowości. Z recenzji wartych przeczytania na uwagę zasługuje zwłaszcza Heroes of Might and Magic V – wielki przebój tego lata! Drugim hitem jest niesamowita gra RPG Guild Wars w którą niestety można zagrać tylko przez Internet. Mieliśmy twardy orzech do zgryzienia, której z nich przyznać tytuł "Gra Miesiąca". Ostatecznie zdecydowaliśmy się wyróżnić te dwa niesamowite tytuły – a taka sytuacja ma miejsce po raz pierwszy w naszym magazynie. Ale przecież kiedyś musi być ten pierwszy raz...

Tym razem na krążku znalazły się dwie fajne gierki samochodowe: Rig Racer 2, Super Driver. W pierwszej masz okazję pościgać się olbrzymimi ciężarówkami, a w drugiej, klasycznymi osobówkami. Myślenia jest tu niezbyt wiele, bo komu by się chciało wysilać mózgownicę na wakacjach, za to zabawa murowana.

Ponadto udało nam się upchnąć 4 sympatyczne mini-gierki. I uwaga, po raz pierwszy przeprowadzamy mały eksperyment, a mianowicie na naszej płytce zamieściliśmy dłuuugą solucję w formacie pdf do gry przygodowej „DreamFall The Lonquest Journey". Jeśli taka forma „pogrubienia" pisma Wam się spodoba, to w kolejnych wydaniach będą następne solucje. Miłych wakacji!.

Redakcja

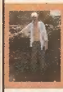
NASZE GWIAZDY



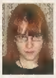
PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half Life
Ostatnio Grane: Fable - The Lost Chapters, Psychonauts, Call of Duty 2, Half-Life 2: Episode One



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ostatnio Grane: Civilization IV, Quake 4



CZIKEN
Ulubione Gatunki Gier: RPG
Ulubione Gry: Baldur's Gate, Fallout, Ultima Online
Ostatnio Grane: Świątynia Pierwotnego Zła, Ultima Online, Guild Wars



RESS' ANNAH
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Strategie
Ulubione Gry: Black & White 2, The Sims 2, Neverwinter Nights, Baldur's Gate 1 i 2
Ostatnio Grane: The Sims 2, Black & White 2, Bard's Tale, Epoka Lodowcowa 2



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Oblivion, Galactic Civilizations II, Titan Quest

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Cziken, Ress' Annah, Lucas the Great

REKLAMACJE PŁYT CD Mailem: jasio@cgs.com.pl; telefonicznie: (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce



WERSJA ANGIELSKA

RIG RACER 2

Wyścigi ciężarówek nie są zbyt popularne w Europie, lecz w USA ludzie szaleją za tym sportem. Włączcie Rig Racer 2, a zrozumiecie dlaczego!

Najczęściej „bohaterami" wyścigówek są samochody i motory. Ciężarówki występują w tego typu grach zdecydowanie najrzadziej. Dlatego gorąco zachęcamy wszystkich, by skorzystali z okazji i dla odmiany pościgali się ciężarówkami.

WSZYSTKIE CIĘŻARÓWKI NA START

Po uruchomieniu gry zostaniesz poproszony o utworzenie folderu, w którym komputer automatycznie będzie zapisywał postępy w grze. Zrobiwszy to znajdziesz się w głównym Menu, zaś po wybraniu opcji „Play Game" zostaniesz poproszony o wybranie jednego z trzech poziomów trudności (decyduje o sztucznej inteligencji przeciwników). Uporawszy się z tym zobaczysz trzy tryby: Single Race (pojedynczy wyścig), Time Trials (jazda na czas) i Challenge (puchar). Najważniejszy jest właśnie ten ostatni, toteż poświęcimy mu trochę więcej miejsca. Na samym początku musisz wybrać jedną z czterech ciężarówek, z których każda opisana jest przez 3 czynniki. Jak zapewne zauważyłeś, niektóre ciężarówki są niedostępne – aby je odblokować musisz uzbierać określoną sumę pieniędzy. Kasę zdobywasz wygrywając w wyścigach (im lepsza pozycja tym więcej pieniędzy) oraz zbierając podczas wyścigów specjalne żetony ze znaczkiem dolara.



Rywalizacja o każdy puchar składa się z czterech etapów. Na początku dostępny będzie tylko jeden, resztę odblokujesz stopniowo wygrywając poprzednie. Po każdym etapie zdobędziesz punkty do klasyfikacji generalnej: 10 za 1-sze miejsce, 8 za 2-gie, 6 za 3-cie, 5 za 4-te. Ponadto zawodnik, który będzie miał najlepszy czas przejazdu jednego okrążenia w danym etapie dostanie jako nagrodę dwa dodatkowe punkty.

Jeśli zerknąłeś wcześniej do tabelki z klawiszologią zauważyłeś zapewne tajemniczo brzmiące hasło „chłodzenie". Podczas wyścigów musisz kontrolować dwa ważne wskaźniki widniejące w lewym górnym rogu: pasek płynu chłodzącego hamulce i temperatury hamulców. Gdy hamulce zaczną się przegrzewać, będą działały coraz gorzej, co znacząco odbije się na sterowności pojazdu. Jeśli zabraknie Ci płynu chłodzącego zjedź do pit-stopu, a braki zostaną uzupełnione. Tam też technicy usuną wszelkie zniszczenia, jakich doznała ciężarówka. Aczkolwiek ta druga funkcja nie jest tak ważna, gdyż pojazdy wydają się być niezniszczalne. Choć pasek dojdzie do 100%, a z ciężarówki zacznie unosić się dym, i tak będzie można jechać dalej. Ponieważ twórcy nie umieścili w Menu głównym opcji umożliwiającej zakończenia gry, w celu powrotu do Windowsa trzeba użyć przycisku Esc.

OPCJE MENU:
Play Game – Rozpoczęcie nowej gry
How to Play – Porady jak grać
Options – Zmiana ustawień dźwięku, klawiszologii
Save & Load – Zapisywanie i wczytywanie gry
Credit – Lista twórców ■

INFO

TYP GRY
Wyścigi
WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 2000/XP

EKRAN GRY I STEROWANIE

STEROWANIE:
Gracz 1
Strzałki w Lewo, Prawo – kierowanie pojazdem
Enter – przyspieszenie
Shift – hamulec/wsteczny
Ctrl – hamulec ręczny
? – zmiana widoku
Delete – spojrzenie do tyłu
Page Down – chłodzenie

Gracz 2
A, D – kierowanie pojazdem
Spacja – przyspieszenie
Lewy Shift – hamulec/wsteczny
Caps Lock – hamulec ręczny
Q – zmiana widoku
Z – spojrzenie do tyłu
E – chłodzenie

EKRAN GRY:
1 – pasek płynu chłodzącego hamulce
2 – temperatura hamulców
3 – miernik zniszczeń
4 – mini mapa
5 – prędkościomierz i obrotomierz
6 – czas przejazdu
7 – aktualna pozycja i liczba okrążeń
8 – stan konta



THE DA VINCI CODE

Film Kod Da Vinci zarobił już na całym świecie setki milionów dolarów i wciąż przynosi zyski. Na licencji filmu powstał już tytuł akcji, lecz wykorzystywanie owej licencji do zrobienia gierki logiczno – zręcznościowej, to już chyba lekka przesada.

W wersji shareware The Da Vinci Code do wyboru są dwa tryby zabawy. W Story Mode nasze zadanie polega na przeprowadzeniu bohatera przez labirynt do wyjścia. W tym celu należy zamieniać sąsiadujące ze sobą klocki – gdy w jednej linii znajdą się co najmniej trzy nastąpi wybuch, i będzie można przejść dalej. Natomiast w Chase Mode również trzeba układać klocki i odblokowywać drogę, ale tym razem robimy to, by uciec przed zabójcą Silasem, a celem gry jest uzyskanie jak największej liczby punktów. Czas zabawy jest ograniczony i wynosi 1 godzinę.

STEROWANIE

Ruch myszką – namierzanie figury
LMB – wybór figury
RMB – użycie bonusu

INFO

TYP GRY
Logiczno – zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win 98/ME/2000/XP





BIG KAHUNA REEF 2

Przed Wami kolejna gra, w której trzeba przestawiać znajdujące się obok siebie figury, by usunąć je w ten sposób z planszy. Jednak tym razem nie łamiemy żadnego kodu, ale przenosimy się w podmorskie głębiny.

Po uruchomieniu gry i wybraniu opcji „Play Game" zostaniecie poproszeni o zdecydowanie, czy chcecie grać na czas (określony limit na ukończenie planszy) czy nie. Idea zabawy jest prosta – należy usunąć z planszy wszystkie drewniane skrzynki. Osiągniemy to przez odpowiednie ustawianie figur. Pamiętajcie – wystarczą tylko 3 w linii, żeby spowodować wybuch i wysadzić skrzynkę. Nagrodą za postęp w grze są nowe gatunki ryb, które można obejrzeć w menu głównym. Ostatnią opcją jest Mouse Party – jeśli macie podłączoną do komputera więcej niż jedną myszkę, możecie zagrać przeciwko sobie lub w trybie kooperacyjnym. Na rozkoszowanie się tym sharewarem macie okrągłe 60 minut.

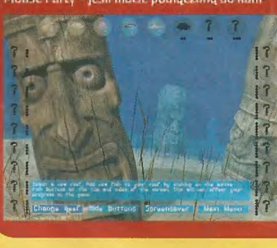
INFO

TYP GRY
Logiczno – zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win Me/2000/XP







STEROWANIE

Ruch myszką – namierzanie figury
LMB – wybór figury
RMB – użycie bonusu



WERSJA ANGIELSKA

SUPER DRIVER

Sławne amerykańskie krążowniki szos rywalizują ze... stuningowanymi Polonezami na polskich drogach – oto Super Driver.

Wiemy, co sobie myślicie – to niemożliwe. Ale jak się okazuje, świat pełen jest dziwów. Ostatnio na przykład widzieliśmy Malucha przystosowanego do wyścigów rajdowych, który zasuwał 150 km/h ścigając się z Mitsubishi. Pojazdy wyprzedzały się na zmianę, co dla postronnego obserwatora było wielkim szokiem... Skoro zwykły Maluch może być tak diabelnie podrasowany, to czemu nie Polonez?



TA OGROMNA MOC UKRYTA POD MASKĄ

Po włączeniu Super Driver zobaczycie dość nietypowe Menu Główne, które nie jest (jak w większości gier) wertykalne, ale horyzontalne i znajduje się u góry ekranu. Przed przystąpieniem do wyścigu można potrenować jazdę na danym odcinku, zmienić trasę lub wybrać inny pojazd. Gdy już załatwicie te wszystkie formalności najedźcie na opcję Race i wciśnijcie Enter. Po wyborze poziomu trudności przeniesiecie się na tor. Cel zabawy jest oczywisty – trzeba zająć pierwsze miejsce. Wygrana pozwoli odblokować kolejną planszę lub inny wyścig w tej samej lokacji. Ponadto, stopniowo wraz z kolejnymi sukcesami w Car będziecie odblokowywać nowe samochody – najpierw amerykańskie wehikuły, a następnie coraz lepsze i bardziej wypasione Polonezy.

Podczas wyścigu nie obowiązują żadne reguły – ważne jest, by za wszelką cenę wygrać, ale poza tym można taranować przeciwników i jeździć na skróty (pamiętajcie, że nie można ominąć żadnego punktu kontrolnego). Jednak szczerze odradzamy korzystania z tego pierwszego sposobu – samochody mają tendencję do sczepiania się ze sobą, co powoduje stratę cennych sekund.



Zaczynając wyścig zawsze jesteśmy na ostatniej pozycji, co wbrew pozorom jest wielkim ułatwieniem. Najlepiej pozwolić oponentom odjechać kawałek, a gdy zaczną się taranować wyminąć ich szerokim łukiem. Wiadomo – gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. W trakcie jazdy trzeba także dużo korzystać z hamulca ręcznego umożliwiającego płynne wchodzenie w zakręty przy dużej prędkości. Radzimy popraktykować używanie go podczas treningu, który pozwoli także zapoznać się z fizyką jazdy. W zasadzie to już wszystko, życzymy miłej zabawy, emocjonujących pojedynków i niech moc Poldków będzie z Wami. A gdy już przejdziecie grę, zwiększcie poziom trudności i zacznijcie zabawę od nowa.

INFO

TYP GRY
Wyścigi

WYMAGANIA
PIV 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – strzałka wskazująca punkt kontrolny
2 – punkt kontrolny
3 – czas przejazdu
4 – prędkościomierz
5 – skrzynia biegów
6 – aktualna pozycja i liczba okrążeń przejechanych/do przejechania

STEROWANIE
Strzałki – kierowanie pojazdem
Spacja – hamulec ręczny
Ctrl – dopalacz
M – lusterko
0,1,2,3 – zmiana muzyki
C – zmiana kamery



Page Up, Page Down – zmiana kąta nachylenia kamery
V – zresetowanie ustawienia kamery

OPCJE MENU

Race – Rozpoczęcie wyścigu
Practice – Trening
Track – Wybór trasy
Car – Wybór pojazdu
Controls – Sterowanie
Quit – Wyjście do windowsa ■

SUPER COLLAPSE 3

Czy ktoś pamięta jeszcze starego, poczciwego Tetrisa? Jeśli tak, to Super Collapse 3 powinno przypaść Wam do gustu – zapraszamy do zabawy.



Radzimy zacząć od opcji Play Quest, gdyż to właśnie tu odblokujecie 7 trybów gry, dostępnych później w trybie Quick Play. Celem zabawy jest niedopuszczenie, by stopniowo pojawiające się klocki dotknęły krawędzi planszy. Nasze zadanie polega na klikaniu w zbiorowiska 3 lub więcej klocków tego samego koloru. Po lewej stronie

STEROWANIE

Ruch myszką – namierzanie figury
LMB – wybór figury
RMB – użycie bonusu

znajduje się liczbę pokazującą, jak wiele linii trzeba jeszcze usunąć, by ukończyć planszę. Podstawowy tryb ma kilka wariacji (np. z klockami pojawiającymi się równocześnie na górze i dole), ale najfajniejsze są puzzle – tutaj mamy zapełnioną planszę i

INFO

TYP GRY
Logiczno – zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win 98/ME/2000/XP



musimy w odpowiedniej kolejności usuwać klocki danego koloru, by oczyścić całe pole. Czas zabawy standardowo wynosi 1 godzinę.



REBEL BOMBERMAN

Stare hity nie rdzewieją. Oprócz Tetrisa, Arkanoida istnieje cała grupa innych chętnie przerabianych gier. Należy do nich między innymi Bomberman. W jego uwspółcześnionej wersji Rebel Bomberman wcielamy się w śmiałka ratującego Ziemię przed inwazją kosmitów.

Zabawa trwa 60 minut, a my w tym czasie możemy przejść kilkanaście plansz. Aby zakończyć level trzeba zebrać określoną liczbę kryształów (widnieje w prawym górnym rogu). Nie jest to zadanie proste, bo cały czas będą nam przeszkadzać wszelkiej maści potwory, a ponadto część kryształków jest ukryta. W walce

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win 98/ME/2000/XP

STEROWANIE

Strzałki – sterowanie bohaterem
Spacja – podłożenie bomby
1,2,3 – wybór broni

z kosmitami pomogą nam bronie oraz bonusy jak np. zwolnienie czasu albo dodatkowe życie. Zaś co do kryształków, to często są one pochowane w skrzyniach, które wystarczy wysadzić. Życzymy miłej zabawy i pamiętajcie, aby





po podłożeniu bomby czym prędzej opuścić strefę wybuchu.



PREMIERA 2006 **WYDAWCA** EA **PRODUCENT** EA BLACK BOX

NEED FOR SPEED: CARBON

Znana i lubiana seria przechodzi kolejną metamorfozę. Nowy pomysł na rajdy i rewolucyjne opcje tuningu – a wszystko najprawdopodobniej wraz z pierwszym śniegiem.

Pomysł jest prosty jak konstrukcja cepa i nieco absurdalny: gangi ustalają strefy wpływów za pomocą nielegalnych wyścigów. Gracz staje na czele jednej z grup i zaczyna się jazda na całego. Celem jest uzyskanie całkowitej kontroli nad mroczną stroną miasta. Ta imitacja fabuły to oczywiście jedynie pretekst do szalonych nocnych rajdów po ulicach miasta. Innowacją ma być przeniesienie na ekran, modnych od jakiegoś czasu, wyścigów w kanionach. Podobno dostarcza to niebywałych emocji całej armii młodych ludzi.

Do tytułowego Carbon Canyon trafimy, gdy w mieście zrobi się za ciasno ze względu na miłych panów w samochodach z kogutami. Dopiero tam stawka wyścigów wywinduje się niewiarygodnie w górę. Warto wspomnieć, że samo miejsce jest autentyczne i znane z licznych wypadków, znajduje się na trasie pomiędzy hrabstwami San Bernardino i Orange.

Jedną z największych atrakcji w zapowiadanej na listopad grze może być technologia Autosculpt, pozwalająca graczom na niespotykaną dotąd swobodę w tuningu wirtualnych samochodów. Na ile spece ze studia EA w Vancouver spełnią tę obietnicę? Niestety, póki co wciąż trudno to określić... ■





PREMIERA 2006 **WYDAWCA** THQ **PRODUCENT** RELIC

COMPANY OF HEROES

Jak dotąd studio Relic przyzwyczaiło nas już do tego, że ich kolejne produkcje nie tylko wybijają się ponad przeciętność, lecz zwykle wyznaczają wręcz nowe kierunki rozwoju dla innych twórców.

Company of Heroes stoi w opozycji do wielu standardów gier RTS. To, że wyeliminowano klasyczne pozyskiwanie surowców poprzez złoża i kopalnie, jest chyba oczywiste. Zamiast tego otrzymamy rozwiązanie zbliżone do zastosowanego w WH40K: Dawn



of War. Nowością jest wprowadzenie podziału mapy na sekcje, dostarczające konkretnych zapasów: amunicji, paliwa i siły ludzkiej. Umocnienie się na tych obszarach zapewni nie tylko lepszą kontrolę nad terenem, ale dodatkowo zwiększy „dochód" z sektora.



Kolejne (zdecydowanie nie gorzkie) pożegnanie będzie związane z klasycznym stylem projektowania map. Zamiast ogranego schematu wymuszania ograniczeń taktycznych za pomocą niedostępnego terenu, otrzymamy w pełni interaktywne środowisko, w którym drogę można sobie przebić w dowolnym miejscu – zgodnie z zasadą: nic na siłę, wystarczy wziąć większy młotek.

W tym miejscu dochodzimy do dwóch kluczowych, powiązanych ze sobą aspektów planowanej rozgrywki: modelu zniszczeń i AI. Każdy większy obiekt będzie podzielony na wiele sekcji, którym może być przypisane siedem różnego rodzaju modeli zniszczeń. W efekcie demolka jest za każdym razem inna, a nie chodzi w tym momencie jedynie o efekty wizualne. Dzięki zastosowaniu zawansowanego silnika fizyki zniszczenia mają decydujący wpływ na taktykę, a sztuczna inteligencja naszych podkomendnych i przeciwników adaptuje zmiany w otoczeniu do swoich algorytmów zachowania. Inaczej mówiąc, gdy zawali się część ściany, żołnierze od razu chętnie zaczną wykorzystywać ruinę jako osłonę przed wrogim ogniem. Ogólnie autorzy zapowiadają, że gracze będą mogli się skoncentrować na dowodzeniu całą operacją, bez specjalnego wdawania się w zarządzanie poszczególnymi jednostkami na każdym etapie kontaktu bojowego.

O kampanii wciąż wiadomo bardzo niewiele, za to coraz szersze informacje pojawiają się na temat samej rozgrywki, w tym trybu wieloosobowego. W tym ostatnim przypadku postanowiono bardzo mocno wspomóc walki grupowe – choć nieco karkołomnym wydaje się pomysł odradzania sił wyeliminowanego gracza, dopóki jego zespół nie zostanie całkiem rozbity. Jeśli idzie o same potyczki, to widać od razu, że system przyczółka frontowego, znany z WH40K:



Dawn of War zagości na dłużej w produkcjach Relic. W Company of Heroes baza również będzie pełniła dosyć ograniczoną funkcję jak na skalę działań. Choć jej rola pozostanie w pewnym sensie kluczowa – rekrutacja i ulepszenia. Przez te ostatnie należy rozumieć głównie modyfikacje sprzętu, na przykład wyposażenie Shermanna w buldożer, w celu oczyszczenia drogi dla piechoty i zajścia wroga od flanki.

Miłe brzmią zapewnienia, że chociaż gra ma wykorzystywać wszelkie współczesne technologie graficzne, to zostanie zoptymalizowana również pod maszyny low-end. Ciężko jest w to uwierzyć, chociaż o pracy w tym kierunku świadczy dostosowanie produktu nie tylko do standardu DirectX10, ale również do DirectX9.0 – ale z drugiej strony skoro to dla Relic oznacza low-end... pożyjemy, zobaczymy. ■

SZORTY

• Zyski firmy Ubisoft za ostatni rok zmalały dwukrotnie, pomimo zwiększenia się sprzedaży gier. Potentat wydawniczy jednak nie czuje się zaniepokojony, tłumacząc, że taki wynik jest naturalną konsekwencją zwiększonych wydatków na badania i rozwój, oraz silnego wsparcia marketingowego dla tytułów na sprzęt starszych generacji.

• Ron Gilbert, autor legendarnej serii przygodówek Monkey Island, na swoim blogu opublikował informację, jakoby autorzy sequelu Piratów z Karaibów dopuścili się znaczącego plagiatu względem jego gier. Znając poczucie humoru Rona Gilberta łatwo to obrócić w żart... choć nigdy nic nie wiadomo, być może facet pilnie potrzebuje pieniędzy.

• W Teksasie pojawiło się kolejnych 70 bezrobotnych speców od elektronicznej rozrywki. Firma NCsoft, liczący się gracz na rynku MMO, w ramach restrukturyzacji zwolniła około 20% pracowników. Czyżby biznes gier online nie był aż tak lukratywny?

• Nowe świetne tytuły w serii Super$eller wypuściła na rynek Cenega. Naszą uwagę zwróciły zwłaszcza: Sid Meier`s Pirates!, Hearts of Iron II: Złota Edycja (z dodatkiem Doomsday), Kozacy II: Wojny Napoleońskie i Sacred: Złota Edycja. Wszystkie oczywiście w tradycyjnej cenie 49.90 PLN.

• CD Projekt również rozpieszcza nas na wakacje. W ramach serii eXtra Klasyka neXt ukazały się między innymi: Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja (z dodatkiem Posejdon: Bóg Atlantydy), Immortal Cities: Children of the Nile, The Punisher i Colin McRae Rally 04. Część tych gier to edycje DVD, wszystkie kosztują tyle samo: 19,99 PLN.

PREMIERA 2006 **WYDAWCA** JOWOOD **PRODUCENT** PIRANHA BYTES

GOTHIC 3

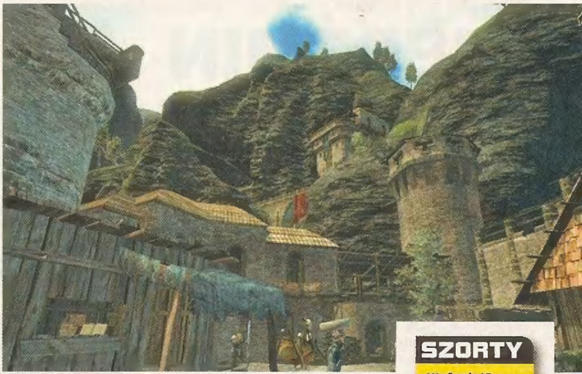
Piranha Bytes umiejętnie podgrzewa atmosferę dookoła najnowszej odsłony kultowej dla wielu graczy serii. Tym razem udostępniono na tyle dużo informacji, że zasłużyło to sobie na naszą uwagę.

Zacznijmy od tego, że autorzy twierdzą, iż ukończyli już 85% gry. Oznacza to, że zapowiadana na jesień premiera może dojść do skutku. Co prawda nie wiemy jeszcze, ile potrwa lokalizacja gry, ale tak czy inaczej powiało optymizmem.

W Gothic 3 granie postacią czarującą (nie z wyglądu oczywiście) ma się stać znacznie wygodniejsze. Jest to częściowo powiązane ze znaną już kwestią używania dwóch broni jednocześnie – po prostu ręka rzucająca czar będzie najprawdopodobniej jakby drugim orężem. Dostępność zaklęć zapowiada się na znacznie szerszą, ale jednocześnie w ciekawy sposób ograniczoną. Otóż aby wejść w posiadanie czaru gracz często będzie musiał wypełnić konkretną misję, lub wymodlić sobie go od jednego z bogów w kaplicy. Nowy silnik graficzny umożliwi też wdrożenie czarów manipulujących czasem (należy się spodziewać czegoś w stylu bullet-time).

W ostatnim czasie ujawniono też kolejną frakcję, do której można będzie dołączyć. To Druidzi – czyżby to do nich należał zamek „magów przemiany" w pierwszej części sagi? Na razie możemy jedynie spekulować, bo o frakcjach wiadomo w zasadzie tylko tyle, że są i jakoś się nazywają.

Na koniec informacji mała wisienka: rozwój postaci zostanie znacząco rozbudowany, między innymi dzięki systemowi zdolności specjalnych, czemuś w rodzaju znanych z serii Fallout perków. Ma ich być pomiędzy 60 a 70, czyli całkiem sporo. Wszystko to wskazuje na to, że jeśli fabuła nas nie zawiedzie, to z powtórnego grania innym stylem i z inną wizją rozwoju postaci będzie można czerpać jeszcze więcej przyjemności, niż w poprzednich odsłonach. ■







SZORTY

• W ofercie IQ Publishing pojawił się kontroler Gametrak, dedykowany dla komputerów PC. Urządzenie to służy do naśladowania ruchów rąk i sprzedawane jest wraz z grą Real World Golf. Cena kompletu wynosi 349,90 zł. Więcej szczegółów na stronie www.iqp.pl.

PREMIERA 2007 **WYDAWCA** CD-PROJEKT **PRODUCENT** CD-PROJEKT RED

WIEDŹMIN

Bodaj czy nie najbardziej oczekiwana rodzima produkcja zaczyna nabierać konkretnych kształtów. Najpierw nagrody po targach E3, potem bezprecedensowa dawka informacji dla fanów – wreszcie mamy sporą partię informacji o pracach nad Wiedźminem.

Informacje ujawnione przez autorów dotyczą niemal każdego aspektu gry. Wiemy już na przykład, że akcja będzie umieszczona kilka lat po zakończeniu książkowej sagi Andrzeja Sapkowskiego, a teren przeznaczony do eksploracji obejmie fragment Temerii, wraz ze stolicą oraz (jakżeby inaczej) Kaer Morhen. Mimo, że to jedynie wycinek świata przedstawionego w prozie ASa polskiej fantastyki, to ma on być na tyle szczegółowo przedstawiony, by zapewnić graczom wiele terenów do zwiedzania. Stylizacja gry nawiązuje do opisów pisarza, czerpiąc też pełnymi garściami z historii i specyficznych dla ziem słowiańskich elementów – tak jest na przykład z liternictwem opartym na głagolicy.



Oprócz wykorzystania silnika Aurora, nota bene przerobionego pod wieloma względami nie do poznania i zdolnego do wykorzystania całego arsenału współczesnych nowinek graficznych, zaimplementowano silnik fizyczny Karma. Dzięki niemu nie tylko nabierze realizmu świat, lecz przede wszystkim używanie wiedźmińskich Znaków powinno być niebywale spektakularne. Twórcy chwalą się wykorzystaniem mnóstwa efektów pełnoekranowych, w wielu wypadkach powiązanych ze specyfiką głównej postaci (mutacja wzroku, wiedźmińskie mikstury).

Nie wiadomo wciąż na pewno, jak ważnym elementem będzie walka – choć postać bohatera określa jasno to, że sieczka na drugi plan względem fabuły raczej nie zejdzie. 250 animacji walki to kolejny dowód, że sporo na tym polu jest przygotowywane. Autorzy podkreślają, że starają się stworzyć pole do popisu każdemu, kto lubi opracowywać własną





taktykę walki. Do dyspozycji dostaniemy dwa typy mieczy – niby brzmi to skromnie, ale książkowy Geralt faktycznie nie bawił się innymi narzędziami. Ważniejsze do tworzenia odpowiedniej taktyki walki będą Znaki i mikstury – warzenia tych trzeba się zresztą nauczyć, na dodatek niektóre składniki nie zalegają po straganach...

Ponieważ wiedźmin polega na szybkości i swych zmutowanych zmysłach, postać gracza nie będzie mogła objuczać się toną sprzętu, czyli co za tym idzie ma zostać usunięty element złomiarski, tak dobrze znany z Fallouta czy serii TES. Elementy wyposażenia będą raczej powiązane z rozmaitymi wątkami fabularnymi, niż z recyklingiem ekwipunku wroga.

Niewątpliwie ambitne jest podejście do fabuły. Grając Geraltem nie jesteśmy kimś z ulicy – wiele osób nas zna i ma od razu swoje oczekiwania. Odwróceniu ulega schemat: robisz coś, bo chcesz być sławny – tym razem to reputacja generuje zadania. Gracz w sposób naturalny staje na silnej pozycji negocjacyjnej, lecz musi pamiętać, że jego decyzje mają wpływ na przyszłość, nawet jeżeli w danym momencie nic na to nie wskazuje. Brak baśniowego podziału na dobro i zło generuje konieczność liczenia się z negatywnymi kosztami każdego poważniejszego działania.

Stosunkowo najbardziej konwencjonalnie prezentuje się rozwój postaci – punkty doświadczenia za zadania i pogłowie potworów przeliczać się będą na możliwość wykupywania zdolności z obszernego drzewka, obejmującego dobrych ćwierć tysiąca umiejętności. W tym między innymi twórcy upatrują przedłużenia żywotności gry, bowiem nie da się ponoć jej ukończyć kolekcjonując dużo więcej niż połowę potencjalnych zdolności. ■

PREMIERA 2006 **WYDAWCA** LOGITECH **PRODUCENT** LOGITECH

G25



Czasami na rynek trafiają takie gadżety dla graczy, że nie sposób ich nie opisać. Na tegorocznych targach E3 Logitech zaprezentował kierownicę G25, która może stać się obiektem marzeń każdego maniaka gier wyścigowych.

Po kilku ostatnich innowacjach na rynku, trudno było spodziewać się czegoś przełomowego. Jednak najnowsza zabawka, którą Logitech zamierza wprowadzić na rynek również w Polsce, to niewątpliwie mistrzostwo świata w dziedzinie gadżeciarstwa. Zestaw składa się z samej kierownicy, drążka zmiany biegów i listwy z pedałami. To de facto wolnostojące elementy symulatora, na dodatek wykonane z co najmniej nietypowych materiałów. Całość jest głównie stalowa, niektóre elementy zrobiono ze stali nierdzewnej, zaś sama obręcz kierownicy i gałka drążka zmiany biegów są pokryte skórą.



Jak wiadomo, wygląd to nie wszystko. Pod względem funkcjonalności najważniejszym atutem G25 jest podwójny silnik odpowiedzialny za siłowe sprzężenie zwrotne. Dla niewtajemniczonych krótkie wyjaśnienie: chodzi o oddanie oporu, jaki kierowca odczuwa podczas gwałtownych manewrów. Dodajmy do tego emulację sześciostopniowej skrzyni biegów, a zaczniemy się niepokoić o cenę tej zabawki. Z aktualnych informacji wynika, że w naszym kraju będzie się można stać posiadaczem G25 za niecałe 1200 złotych, czyli sumę jednocześnie niebagatelną lecz i nie zaporową dla prawdziwego maniaka.

Tak naprawdę jest to po części inwestycja w przyszłą zabawę, bo nie każda gra wykorzystuje aż taki potencjał funkcji, jaki zawiera nowa kierownica Logitecha. Jednak dobrze wiemy, że gdy już pojawi się nowe rozwiązanie techniczne, producentom gier nie zabiera wiele czasu dostosowanie się do niego. ■

WYDARZENIE

LARA CROFT W POLSCE

Można ją było osobiście spotkać 2 czerwca w Fabryce Trzciny przy okazji zorganizowanej przez Cenegę imprezy branżowej promującej najnowszą część serii Tomb Raider.

O ile przeciętny gracz tego dnia nie miał szansy zobaczyć się z Larą, o tyle 3 czerwca takich możliwości było wiele. Następnego dnia zorganizowano bowiem aż dwie masowe imprezy dla wszystkich miłośników serii Tomb Raider - w Saturn Arkadia i Empik Megastore Junior w Warszawie. Karima Adebibe, czyli aktualne wcielenie Lary, chętnie rozmawiała z fanami, rozdawała autografy i oczywiście pozowała do zdjęć. Chętnych znalazło się wielu, bądź co bądź wspólna fotka z panną Croft to wyjątkowa pamiątka... ■



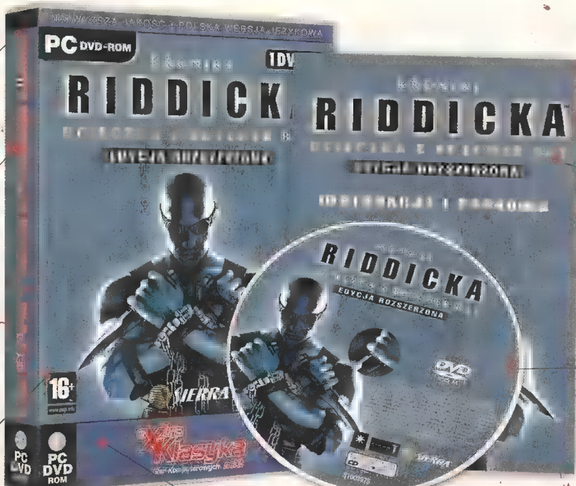




NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH W POLSCE

FULL OPCJA MAŁA KASA

KAŻDA GRA TYLKO 19,99 PLN



Nowoczesny design zbliżony do premierowego wydania gry

Specjalne grubsze pudełko dotąd znane z droższych edycji gier

Atrakcyjne dodatki na www.gram.pl po zarejestrowaniu gry

Obszerniejsza instrukcja oraz poradnik do gry drukowane na papierze kredowym

Wysokiej jakości kolorowe nadruki na płyty

Niezmiennie niska cena 19,99 PLN za jeszcze wyższą jakość!

extraklasyka.gram.pl

NOWA EXTREMALNA JAKOŚĆ

Patronami serii są: onet.pl & skype

Nowe rewelacyjne tytuły! W sprzedaży od 14 czerwca.



W serii dostępne także: Cesarz. Narodziny Państwa Środka ● Colin McRae Rally 3 ● Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ● Driver ● Full Spectrum Warrior ● Ghost Master Gothic ● Gothic II ● Ground Control II: Operation Exodus ● Heroes of Might and Magic III: Złota Edycja ● Homeworld II ● Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ● I.G.I-2: Covert Strike Piraci z Karaibów ● Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 ● Silent Storm + Sentinels ● Spellforce Złota Edycja ● Tactical Ops. Wojna z Terrorem ● The Elder Scrolls III: Morrowind ● The Settlers IV: Złota Edycja ToCA Race Driver ● Tony Hawk's Pro Skater 4 ● Trainz Railroad Simulator 2004 ● Transport Giant Złota Edycja ● Warhammer 40,000: Dawn of War ● Worms 3D

gram.pl

PREMIERA 2006 **WYDAWCA** CODEMASTERS **PRODUCENT** K-D LAB

MAELSTROM



Czyżby gatunek RTS przeżywał okres dynamicznych zmian? Nadchodzące tegoroczne projekty oferują coraz więcej nowych rozwiązań

Gra w RTSy ostatnio przypominała jesienne podwórkowe rozrywki berbeci – po każdym deszczu niby przybywa wody w kałuży i można się potaplać, ale de facto wciąż jest to ta sama, zastała, błotnista sadzawka. Ten rok przynosi jednak pewien powiew świeżości. Wśród ambitnych projektów wyraźnie wyróżnia się rosyjska produkcja Maelstrom.



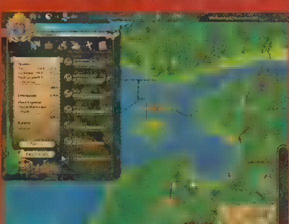
Gra oferuje przede wszystkim szerokie możliwości do taktycznego wykorzystania terenu. Pole bitwy można zmieniać za pomocą rozmaitych broni i utrudniać przeciwnikowi walkę. Dajmy na to zryć ciężkim ostrzałem łatwo przejezdny teren, albo zalać wodą nisko położony obszar. Dodajmy do tego więcej kombinacji: jednostki przepływają przez jeziorko, a my mamy możliwość natychmiastowego zamrażania cieczy... skute lodem wojska już nigdzie nie dotrą. Takich kombinacji autorzy Maelstrom oferują wiele.

W tej przyszłościowej grze RTS zmierzą się ze sobą trzy frakcje, każda o zupełnie innym stylu walki i unikatowym zestawie jednostek. The Remnants to ludzie, którzy posiadają technologię bojową nieznacznie lepszą, niż dzisiaj. Bardziej zaawansowani są ich bracia z Ascendancy, frakcji bawiącej się genetyką i technologią kojarzącą się z Transformers. Ostatnią nacją są przybysze z innej planety, rasa wodna, dążąca do przerobienia Ziemi w przyjazne dla siebie, pozbawione lądu środowisko. Każda z frakcji da się poznać w kolejno po sobie ułożonych kampaniach, ale autorzy trzymają



jeszcze jakiegoś asa w rękawie, gdyż owych kampanii będzie o jedną więcej, niż wymienionych powyżej stron konfliktu. ■

EUROPA UNIVERSALIS III









PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Nival Interactive

WYDAWCA
Ubisoft

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
99,90 zł

INTERNET
www.mightandmagic.com

[illegible]
PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB

ONLINE
Tak

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

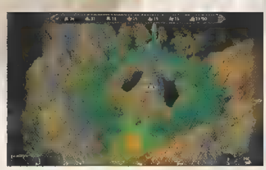
Cztery lata przyszło nam czekać na nową odsłonę legendarnego już cyklu Heroes of Might and Magic. Zmieniło się bardzo wiele, a zarazem jakby wszystko powróciło na swoje miejsce. Mimo pewnych drobnych zastrzeżeń, już na wstępie można powiedzieć: mamy nowy hit!

Gdy dwanaście lat temu na rynek trafiła pierwsza gra z tytułem Heroes of Might and Magic, wiele jeszcze nie wiedzieliśmy [illegible] temat komputerowej rozrywki. Autorzy [illegible] [illegible] New [illegible] Computing nauczyli [illegible] kilku rzeczy. Po pierwsze okazało się, że gra strategiczna nie musi być bardzo złożona i [illegible] w wyglądzie. Cukierkowa, baśniowa grafika i dość banalna, jak [illegible] gatunek rozgrywka [illegible] pierwszym momencie budziły pewne uczucie niepokoju w hardcorowych dowódcach wirtualnych frontów. Jednak, gdy okazywało się, że wszyscy znajomi, ba - nawet wybranki ich serca, są skłonni grać [illegible] nimi godzinami, nie narzekając [illegible] nudę... cóż, tytuł podbił nawet największych twardzieli.



Nadeszły czasy szalonych imprez, w których łączyło się Heroes of Might and Magic z innymi, nieco mniej grzecznymi formami rozrywki. Wyszła bowiem na jaw kolejna tajemnica, którą postanowili ujawnić spece z NWC: co tak naprawdę znaczy pojęcie „grywalność". Okazało się że jeżdżenie konikiem od jednej kupki skarbów do drugiej potrafi wciągnąć tak samo, jak dobry odkurzacz. Dodając do tego opcję wspólnej zabawy dla kilku osób na jednym pecęcie, uzyskiwało się pułapkę, w którą można było wpaść ze znajomymi na całe miesiące. Nikogo nie dziwiło już, że kilkoro ludzi, na co dzień zdałoby się rozsądnych, potrafi zarywać noce lub poświęcać całe weekendy na radosne gromadzenie armii w baśniowym, kolorowym świecie.

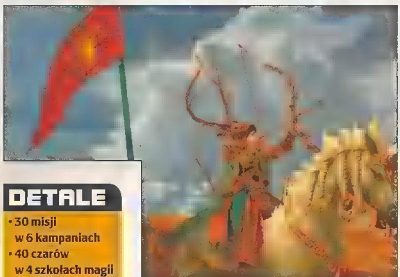


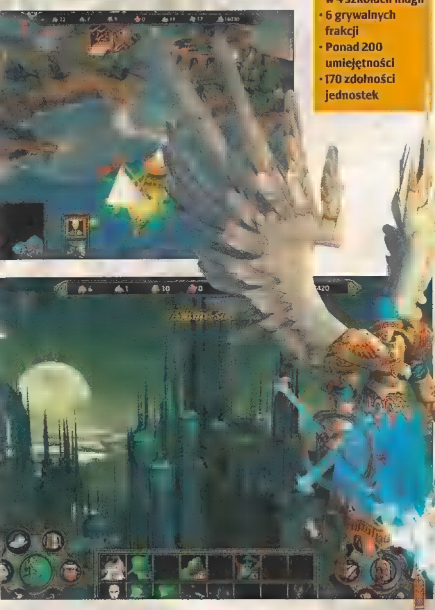


„NIESAMOWICIE PREZENTUJĄ SIĘ TEŻ ZAMKI – TYM RAZEM WIDAĆ, ŻE TO PRAWDZIWE WAROWNE MIASTA"









DETALE

- 30 misji w 6 kampaniach
- 40 czarów w 4 szkołach magii
- 6 grywalnych frakcji
- Ponad 200 umiejętności
- 170 zdolności jednostek

„PO OSIEMNASTU LATACH SPOKOJU, IMPERIUM GRYFA JEST PONOWNIE ATAKOWANE PRZEZ HORDY Z PIEKŁA RODEM"

Czasem, owszem, nadchodził lekki kac moralny. Patrząc w lustro na swoje podkrążone oczy człowiek pytał się własnego odbicia: co osiągnąłeś w ostatnich miesiącach? Gdy jedyną odpowiedzią był fefnasty poziom kolejnego bohatera i rozgromienie po raz enty armii znajomych, zaczynało się budzić w sercu podejrzenie, że pora coś z tym zrobić. Tajemniczym zbiegiem okoliczności akurat wtedy pojawiała się kolejna odsłona cyklu lub jakiś dodatek, w najgorszym wypadku kumpel przynosił nowe mapy swego autorstwa – i cyrk zaczynał się od nowa.

Dla wielu osób czar prysł w momencie wydania czwartej części serii – niby gra była dobrze zrobiona, przemyślana – ale za bardzo zbliżyła się do „normalnych" strategii. Zabrakło tej specyficznej magii. Potem cykl zmienił wydawcę i developera, więc zdawało się, że nadszedł koniec piekła zarwanych nocy. Niestety, mamy złą wiadomość: „piątka" to nowa „trójka" – z wyglądu cukierkowa do kwadratu i wciągająca niczym chodzenie po bagnach. Magia serii powróciła.

INNA BAJKA

Jedyną znaczącą stratą dla fanów jest zmiana linii fabularnej. Najprawdopodobniej twórcy ze studia Nival Interactive obejmując schedę nie podjęli się kontynuacji dawnych wątków, bojąc się popełnić jakąś gafę. Tak więc kampania rzuca nas w wir zupełnie nowych wydarzeń: po osiemnastu latach spokoju, Imperium Gryfa jest ponownie atakowane przez hordy z piekła rodem, z czym związany jest niejaki Kha-Beleth, z zawodu władca demonów, hobbystycznie zajmujący się tematyką mrocznego mesjanizmu... Na graczu spoczywa oczywiście odpowiedzialność za przebieg całości konfliktu. Tradycyjnie już fabułę podzielono na kilka części. Krótkie kampanie następują po sobie i pozwalają na grę kolejno każdą z sześciu frakcji. W sumie otrzymujemy trzydzieści rozbudowanych scenariuszy, dosyć różnorodnych i nierzadko obfitujących w zaskakujące zwroty akcji.

Wspomnieliśmy o sześciu frakcjach – co dziwi, na liście nie ma zielonoskórych hord z zamku Barbarzyńcy. Jedynym rozsądnym wytłumaczeniem tego faktu może być brudny zabieg marketingowy: prawdopodobnie autorzy zostawili sobie ten element na deser, by zwiększyć zainteresowanie graczy przyszłym dodatkiem. Ostatnio taki proceder staje się coraz częstszy – rozszerzenia nie rozszerzają, a uzupełniają grę. Cóż, takie czasy...

Zgodnie z tytułem najważniejsi w grze są bohaterowie. Powrócono do dawnego standardu, w którym heros nie szwęda się po polu bitwy jak byle żołdak, tylko z bezpiecznego miejsca wydaje rozkazy. Oczywiście ma wpływ na walkę – zależnie od ścieżki rozwoju miota czarami, wypłaca za darmo plaskacze, albo kombinuje obie wymienione techniki negocjacyjne. System rozwoju bohaterów jest bardzo rozbudowany, na dodatek niezwykle elastyczny. Każdy heros posiada standardowe cztery cechy: atak, obrona, wiedza, moc zaklęć oraz dodatkowo definiują go dwa elementy - umiejętność wynikająca z przynależności do konkretnej frakcji i jego własnego specialite de la maison, związane z burzliwą przeszłością (tak, tak – historia postaci ma odbicie w mechanice gry). To jakby pozycja wyjściowa, dalszy rozwój zależy już jedynie od decyzji gracza – oraz oczywiście od ilości uciułanych punktów doświadczenia, przełożonych na poziomy. Pozornie prosty wybór między sześcioma umiejętnościami to jedynie początkowe złudzenie. W każdej z nich można osiągnąć trzy poziomy wtajemniczenia, a na dodatek istnieją przypisane do takiej ścieżki rozwoju zdolności, oraz możliwość specjalizacji. Kombinacji jest tak wiele, że wybór zawsze boli... więcej tu czy tam? Czy wyhodować brutalnego klepcę, speca od czarów, czy może jednak bardziej zbalansować zawodnika, by potrafił co nieco namotać na kilka sposobów?

Rozwój postaci to w pewnym sensie osobna gra logiczna, mogąca każdego kombinatora od RPG doprowadzić do euforii lub ciężkiej migreny. Teraz dodajmy do tego następny puzzel: czary. Tu na szczęście jest dużo prościej. Wszystkiego cztery szkoły magii, każda podzielona na pięć poziomów wtajemniczenia. W sumie 40 zaklęć, ale za to każde z nich niepowtarzalne i co ważniejsze, użyteczne. Oczywiście, by nie było zbyt prosto, wraz z rozwojem postaci pojawia się możliwość efektywniejszego wykorzystania magii, na przykład używania czarów w nowy sposób – ot chociażby nie punktowo, a obszarowo.

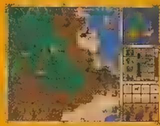
ARMIE ASHAN

Jak w dawniejszych częściach, znowu bohaterowi nie wolno wychodzić z zamku samemu, a oddziałom kręcić się po okolicy bez kierownika wycieczki. Bez względu na to, jak sztuczne jest to założenie, dobrze że powróciło z banicji, bo należy do specyficznego klimatu serii. Nie za realizm pokochaliśmy Heroes of Might and Magic.

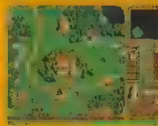
CYKL HEROES OF MIGHT AND MAGIC



HEROES OF MIGHT AND MAGIC (1994)
Gra tworzona jeszcze pod system operacyjny DOS, wersji dla Windows 95 doczekała się... w 1995 roku oczywiście. Jej korzenie tkwiły zarówno w serii cRPG Might and Magic, jak i w grze King's Bounty.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: SUCCESION (1996)
Druga odsłona serii doczekała się jednego dodatku: The Price of Loyalty (1997). Była w zasadzie lepiej wykonaną „jedynką", dlatego wielu fanów długo nie chciało przestawić się z niej na „trójkę".



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: RESTORATION (1999)
Przez wielu uważana za najlepszą część cyklu, okazała się mieć niewiarygodną wręcz żywotność, między innymi dzięki dwóm dodatkom: Armageddon's Blade (1999) i The Shadow of Death (2000).



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: (2002)
Najbardziej kontrowersyjna gra w całej historii serii. Na długo podzieliła fanów na dwa obozy: „trójkowców" oraz „czwórkowców". Doczekała się dwóch rozszerzeń: The Gathering Storm (2002) oraz Winds of War (2003).



W każdym z sześciu zamków można rekrutować siedem typów jednostek. Każda z nich ma dwa poziomy rozwoju, oczywiście zależne od rozbudowy „infrastruktury" miejskiej. Prosta arytmetyka mówi więc, że do dyspozycji mamy bite siedem tuzinów istot gotowych do bicia. Co więcej – autorzy najwyraźniej nie lubią, gdy elementy różnią się jedynie nazwą, więc nie dość, że jednostki odpowiadające sobie poziomem rozwoju zamku mają zupełnie inne statystyki, to jeszcze każdej dorzucono zdolność specjalną. Może to być szarża, zarażanie, teleportacja... Nawet najzwyklejszy operator ręcznego sprzętu rolniczego (czyli chłop z widłami) choć w walce nadaje się tylko na mięso armatnie - często jest wręcz bezcenny, bo generuje dochód.



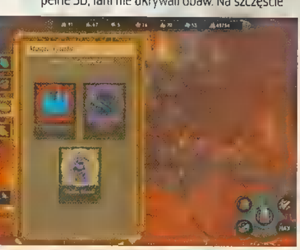
„GRAFIKOM UDAŁO SIĘ PÓJŚĆ DALEJ, NIŻ ARTYSTOM PROJEKTUJĄCYM MODELE DO FIGURKOWYCH SYSTEMÓW BITEWNYCH"

Pole bitewne przeżyło sporą rewolucję – z trudnych do wytłumaczenia powodów autorzy zrezygnowali z heksów, upodobniając walkę do dziwnej partii szachów. Z początku może to nieco razić, ale idzie się szybko przyzwyczaić, zwłaszcza że mechanizm starć, choćby ze względu na wspomniane specjalne zdolności, jest bardzo udany. Najciekawszą innowacją jest dodanie nowego współczynnika: inicjatywy jako elementu o innej funkcjonalności niż szybkość. Dzięki temu niektóre jednostki, zwłaszcza przy drobnym magicznym dopingu, potrafią wyprowadzić kilka ataków, nim ospały przeciwnik zdąży odpowiedzieć. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że często jest to kwestia kluczowa dla przebiegu spotkania towarzyskiego o charakterze militarnym.

MAMUSIU, JAK TU ŁADNIE!

Gdy pojawiły się pierwsze informacje o tym, że najnowsza część cyklu zostanie przeniesiona w pełne 3D, fani nie ukrywali obaw. Na szczęście okazało się, że niepokój był bezpodstawny. Ekipy od projektów i modeli 3D spisały się na medal – od razu widać, że kiedyś było im dane zarazić się podstępnym wirusem HOM&M.

Najbardziej imponująco wyglądają bohaterowie. Ilość detali i przepych kolorystyczny robią piorunujące wrażenie. Można poświęcić sporo czasu na obracanie kamery wokół postaci herosa. Tym razem grafikom udało się pójść dalej, niż artystom projektującym modele do figurkowych systemów bitewnych. Oczywiście stylistyka jest odpowiednio bombastyczna i momentami tak cukierkowa, że aż bolą zęby. Jednorożec z misternie zaplecioną w warkoczyki grzywą i mnóstwem biżuterii udającej uprząż stał się naszym niekwestionowanym faworytem w tej dziedzinie. W tym momencie warto dodać, że zróżnicowane zostały wierzchowce herosów – już nie tylko konie, ale właśnie jednorożce czy słonie mogą nieść bohatera do boju, uzależnione jest to od frakcji, do której należy.





Praktycznie każda jednostka to również majstersztyk pod względem detali. Trudno oderwać od nich oczy. Niesamowicie prezentują się też zamki – tym razem widać, że to prawdziwe warowne miasta, a nie zabite dechami dziury z kilkoma budynkami na krzyż. Każda frakcja ma swoją unikatową stylistykę, łączy je jedynie rozmach, monumentalność.

Wprowadzenie 3D dało też autorom możliwość zafundowania graczom drobnego psikusa. W dalszym ciągu kraina zawalona jest wszelakim dobrem walającym się po ziemi, ale niektóre skarby przemyślnie ukryto w detalach otoczenia. Bystry i wnikliwy gracz operując kamerą może znaleźć cenne drobiazgi, których kto inny nie zauważy.

Czas już na podsumowanie. Heroes of Might and Magic V powala na kolana przepychem graficznym i wprowadza szereg drobnych ulepszeń, ale poza tym jest w dużej mierze upiększoną kopią trzeciej części cyklu. Z jednej strony to pewna wada, z drugiej może to i dobrze, że ekipa z Nival Interactive nie próbowała zrobić na siłę rewolucji. Cieszy pozostawienie opcji hotseat w trybie multiplayer, niesłusznie uznawanej przez wielu producentów za zupełnie passe. Smuci natomiast brak edytora map, ale najprawdopodobniej i ten element zaplanowano jako siłę napędową dla któregoś dodatku.

Polska wersja językowa zawiera mnóstwo smaczków, jak choćby głosy Małgorzaty Foremniak, Bogusława Lindy, Wiktora Zborowskiego czy Daniela Olbrychskiego. Dodajmy jeszcze, że edycja kolekcjonerska okazała się tak udana pod względem zawartości, że Ubisoft z miejsca (i bez pytania) skopiował pomysł CD Projektu. ■ **Lucas the Great**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Heroes of Might and Magic
- Nie stwierdzono

GRAFIKA
- Ogólna powalająca jakość
- Momentami przesada w stylistyce

DŹWIĘK
- Symfoniczna ścieżka dźwiękowa
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Multiplayer, w tym hotseat
- Brak edytora map

OGÓLNIE: Wreszcie godny następca trzeciej odsłony cyklu. Godny wyczekiwaniem na ...


W ROLACH GŁÓWNYCH:
AGNIESZKA GROCHOWSKA
JAKO ZOE CASTILLO
EDYTA OLSZÓWKA
JAKO APRIL RYAN
JAROSŁAW BOBEREK
JAKO KRUK
DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY
KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY PRZYGODOWEJ „THE LONGEST JOURNEY: NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ"
„WIĘKSZA, ŁADNIEJSZA, GŁĘBSZA..." OCENA: 9/10
CD-ACTION
„GRA WYBITNA." OCENA: 5/5
GAMESPY
„ZANIM SIĘ OBEJRZYMY, KRÓLOWA PRZYGODÓWEK POWRÓCI NA TRON."
PLAY
„KLIMAT I SCENARIUSZ – ZACHWYCAJĄ. SZCZERZE ZACHĘCAM DO ZAKUPU TEJ GRY I ODBYCIA Z NIĄ WSPANIAŁEJ PODRÓŻY."
CLICK!
UWOLNIJ WODZE FANTAZJI I PRZEŻYJ NIESAMOWITĄ PRZYGODĘ!
DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY
W SKLEPACH OD 13 LIPCA!
POLSKIE WYDANIE GRY TO:
UNIKATOWE OPAKOWANIE Z PODWÓJNYM FRONTEM ZAMYKANYM NA RZEP;
PŁYTA DVD Z POTRÓJNĄ WERSJĄ JĘZYKOWĄ GRY: POLSKĄ Z NAPISAMI, POLSKĄ Z NAPISAMI I DIALOGAMI ORAZ ANGIELSKĄ;
DODATKOWY DYSK ZE ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ Z GRY, ZAWIERAJĄCĄ AŻ 22 UTWORY.
OFICJALNA POLSKA STRONA:
WWW.DREAMFALL.PL
16+
www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE
PC DVD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
Games for Windows
ATI
ALIENWARE
FUNCOM
Micro Application
© 2006 Funcom. Opracowane przez Micro Application. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



PREMIERA JUŻ JEST

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Gra – matka tego tytułu nie miała szansy zdobyć uznania w Polsce. RoL trafia jednak do normalnej dystrybucji – na szczęście, bo w innym wypadku gracze straciliby naprawdę wiele.

INFO



PRODUCENT

WYDAWCA

Polska

INTERNET

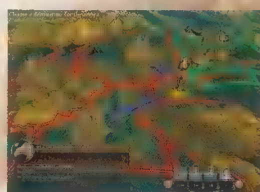
ONLINE

Zacznijmy od tytułu. Jeśli mamy do czynienia z dwoma grami, których akcja toczy się w zupełnie innych realiach, na dodatek prezentują nam diametralnie inne podejście do fabuły – czemu jedna dziedziczy nazwę po drugiej? Odpowiedź jest prosta: bo poprzednia odniosła spektakularny sukces rynkowy. Już widzimy Wasze zdumione miny: „Rise of Legends, a co to?" – nie dziwi nas jednak Wasza niewiedza. Po prostu gra-hit była rozprowadzana w Polsce jak normalne oprogramowanie Microsoftu, bez odpowiedniej promocji i przede wszystkim nie przez specjalistów z branży elektronicznej rozrywki.

Tak więc w telegraficznym skrócie: RoN wprowadziło swego czasu szereg rewolucyjnych rozwiązań do gatunku RTS. System dynamicznie zmieniających się granic państwowych, złożoną ekonomię z dużym uwzględnieniem handlu i konieczność dbania o zaopatrzenie armii na terenie wroga – to tylko przykłady pomysłowości ekipy z Big Huge Games. Dodajmy do tego mapę strategiczną kuli ziemskiej w trybie rozgrywki Podbój Świata – czyż polscy gracze nie zostali skrzywdzeni?

Na szczęście sporo rozwiązań z Rise of Nations zaimplementowano w Rise of Legends, więc (co prawda z kilkuletnim opóźnieniem) każdy chętny będzie teraz mógł uzupełnić braki w wiedzy o rozwoju RTS.





MUSZKIETEM, MAGIĄ, LASEREM

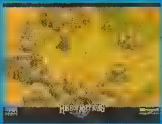
Rise of Legends swoim światem nie przypomina żadnej znanej gry. Jedynie odległe skojarzenia można mieć chyba tylko z Arcanum. To świat fantasy wolny całkowicie od sztancy post-tolkienowskiej. Na mozaikę składają się trzy elementy: magia oraz dwa odmienne typy technologii. Na rozległym kontynencie żyją zróżnicowane ludzkie nacje. Północ to miasta-państwa w stylu renesansowych Włoch. Jednakże stosunkowo niedawno dokonała się tam spora rewolucja przemysłowa – wyobraźmy sobie, że w naszym świecie uznano wynalazki Leonarda da Vinci za słuszny pomysł, a nie artystyczne szaleństwo i pchnięto rozwój aż do epoki pary. Oto właśnie frakcja Vinci – połączenie renesansowej i wiktoriańskiej stylistyki, rabunkowa industrializacja i automaty na bazie przekładni zębatych.

Latające beczki z piwem... a frytki?



Z NOTATNIKA RECENZENTA









„DAWNO NIE WIDZIELIŚMY TAK ORYGINALNEJ I NIETYPOWEJ GRY RTS – MAMY JEDYNIE NADZIEJE, ŻE TE CECHY NIE STANĄ SIĘ JEDNOCZEŚNIE PIĘTĄ ACHILLESOWĄ GRY"

DETALE

Rozległe pustynie środkowej części kontynentu to dla odmiany kraina z Księgi Tysiąca i Jednej Nocy. Króluje tam magia, głównie związana z żywiołami, a oprócz ludzi spotkać można wszelakie dżinny, smoki i inne magiczne istoty z arabskich baśni. Miasta unoszą się nad ziemią, władza znajduje się w rękach sułtana – witajcie na ziemiach Alin.

Na południu kontynentu rozciąga się dzika dżungla zamieszkała przez ludy wzorowane na cywilizacjach Majów, Inków i Azteków. Tam właśnie lądują zaawansowani technicznie przybysze z innej planety i każą się od tej pory tytułować bogami. Wszelkie skojarzenia z serialem Stargate SG-1 są jak najbardziej na miejscu. Nowi bogowie ludu Cuatl to właśnie tacy Goa'uld w stylizacji południowoamerykańskiej. Ich poddani walczą nawet bronią wyglądającą jak znane z serialu miotacze Jaffa, ale bazujące na technologii laserowej, nie zaś plazmowej.

Czy tak odmienne elementy da się połączyć w jedną, spójną całość? Oczywiście, jest to możliwe, zwłaszcza w ramach umowności, właściwej grom komputerowym. Jednakże, aby przekonać graczy potrzeba czegoś więcej, niż kampania fabularna w oryginalnym Rise of Nations.

HEROSI PARY I MAGII

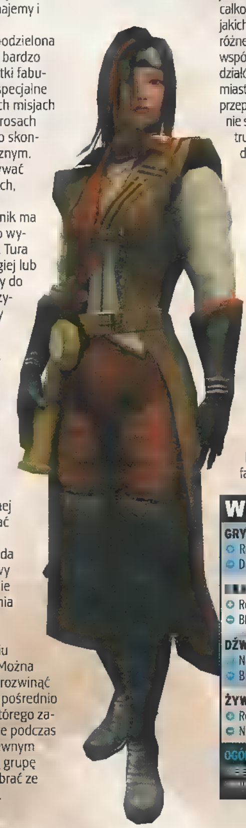
Gry RTS przyzwyczaiły nas do liniowych kampanii z silnie zaakcentowanym wątkiem fabularnym. Rise of Nations oferowało otwartą mapę strategiczną. Wydałoby się, że nie da się znaleźć kompromisu między tymi dwoma szkołami jazdy. Błąd. Studio Big Huge Games nie nazwało się tak dumnie bez pokrycia.



Mamy kampanię i mapę strategiczną, konkretnie zaś trzy kampanie i trzy mapy. Każda odsłona rozgrywa się w innej części kontynentu i, co ciekawe, za każdym razem walczy się przede wszystkim przeciwko wrogom dysponującym analogicznym do naszego zestawem jednostek. Dzięki temu jednocześnie poznajemy i silne i słabe strony frakcji.

Każda z map strategicznych podzielona jest na liczne prowincje, do których bardzo często przypisane są konkretne wątki fabularne. W ten sposób pozyskuje się specjalne bonusy do wykorzystania w dalszych misjach i powiększa kadrę bohaterów. O herosach i heroinach więcej za chwilę, póki co skoncentrujmy się na aspekcie strategicznym. W swojej turze możemy rozbudowywać infrastrukturę w zajętych prowincjach, oraz przesuwamy figurkę bohatera – czyli naszą jedyną armię. Przeciwnik ma zawsze więcej zawodników, dlatego wypada rozsądnie planować działania. Tura kończy się, gdy wkroczymy do wrogiej lub neutralnej prowincji – przechodzimy do części taktycznej, już w czasie rzeczywistym. Możemy też wykonać ruchy (jeden jest darmowy) w ramach swoich ziem, ale wtedy... tura się kończy i nie podliczane są dochody z prowincji! To największy mankament gry – paskudne wymuszenie aktywności na graczu, do tego zupełnie bezsensowne, bo łatwe do obejścia. Wystarczy zaatakować i od razu się wycofać, a już punkty za miasta zostaną zakumulowane. Traci się jedynie czas potrzebny na załadowanie kolejno mapy taktycznej i strategicznej. Warto było oszukiwać graczy, panowie autorzy?

Wracając do bohaterów – każda postać ma swoją historię i unikatowy zestaw umiejętności. W całej grze nie ma w ogóle mechanizmu zdobywania punktów doświadczenia za killfactor. Jedyne „expy" to pula punktów otrzymywana przez nas po wygraniu pierwszej bitwy w danej prowincji. Można za to potem dowolnym bohaterem rozwinąć umiejętności, przy czym wpływa to pośrednio na ich poziom doświadczenia, od którego zależne są specjalne bonusy działające podczas części taktycznej. Oprócz tego w pewnym momencie gry trzeba wybrać, którą grupę herosów (Vinci czy Alin) chce się zabrać ze sobą dalej – bardzo bolesna chwila.



Rozbudowa infrastruktury w prowincjach różni się nieco zależnie od frakcji, ale da się to uporządkować do trzech kategorii: dochód pozwalający na dalsze konstrukcje, werbunek jednostek do stałej, głównej armii gracza i punkty na rozwój technologiczny (bądź magiczny). Warto pamiętać, że im większy jest dany ośrodek, tym potężniejsze wsparcie zapewni podczas walk na sąsiednim terytorium.

MASOWO I BŁYSKAWICZNIE

Gra ma niesamowite tempo akcji. W trybie singleplayer ten fakt nie przeszkadza, bo można korzystać z aktywnej pauzy, a przy rozgrywce sieciowej jest to wielkim atutem. Każda nacja dysponuje całkowicie unikatowym zestawem jednostek, bez jakichkolwiek analogii do przeciwnika. Zupełnie różne są też drzewa technologii. Jedno za to jest wspólne – masowa produkcja podstawowych oddziałów, dostępnych za darmo wraz z rozbudową miasta. Taktyka rush okazuje się bardzo łatwa do przeprowadzenia, choć trzeba przyznać, że miasta nie są bezbronne i łatwo je zamienić w twierdze trudne do zdobycia... jednocześnie pozyskując dużo darmowej piechoty.

Grafika jest dopracowana, animacje stoją na wysokim poziomie (choć najładniejsze efekty są zablokowane programowo dla posiadaczy słabszych komputerów), a ścieżka dźwiękowa i odgłosy walki nie zostają za nimi w tyle. Inaczej mówiąc, pod względem wykonania jest to majstersztyk, zwłaszcza, że nietypowe frakcje pozwoliły artystom rozwinąć skrzydła i popisać się inwencją twórczą.

Dawno nie widzieliśmy tak oryginalnej i nietypowej gry RTS – mamy jedynie nadzieje, że te cechy nie staną się jednocześnie piętą achillesową Rise of Legends. Istnieje bowiem ryzyko, iż masowe formatowanie umysłów zaszło już tak daleko, że fantasy bez sztampowych elfów i krasnoludów nie zyska wielkiej rzeszy fanów. ■ **Lucas the Great**

WERDYKT

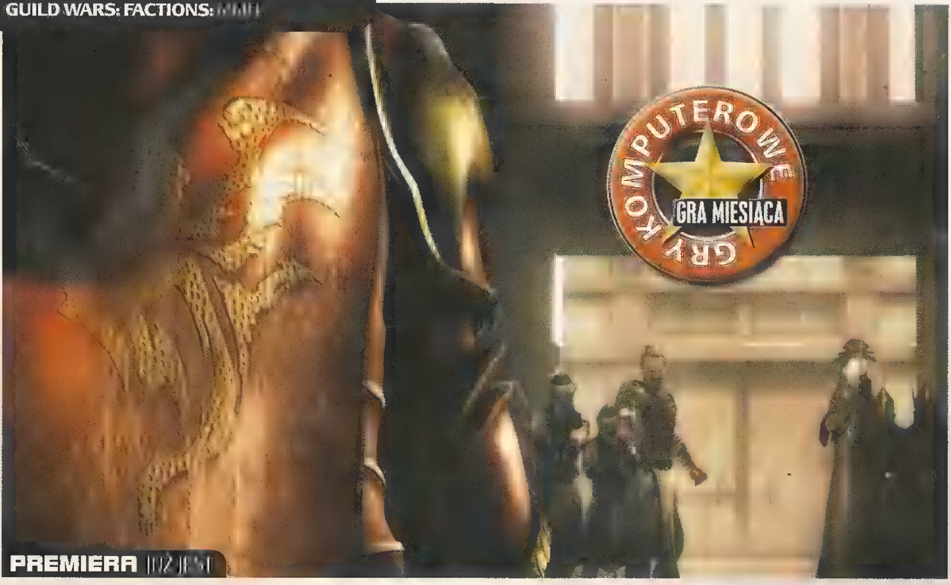
GRYWALNOŚĆ
- Rewelacyjna dynamika rozgrywki
- Dosyć długi czas ładowania map

[illegible]
- Rewelacyjne, unikatowe projekty
- Blokada opcji zależna od zegara CPU

DŹWIĘK
- Nastrojowa oprawa muzyczna
- Brak słownych opowiedzeń jednostek

ŻYWOTNOŚĆ
- Rozbudowany edytor scenariuszy
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE: [illegible] ... ech, gdyby [illegible] RTS [illegible] ciekawe...



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
Arena Net[illegible]
WYDAWCA
NCsoft
WERSJA JĘZYKOWA
Angielska/Polska (wrzesień)
CENA
129,90 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible] MHz, [illegible] MB RAM, [illegible] karta graficzna 32 MB
[illegible]

GUILD WARS: FACTIONS

Guild Wars okazała się sporym fenomenem wśród gier MMO. Wspaniała grafika, niezgorsza fabuła i brak miesięcznych opłat – to było coś!

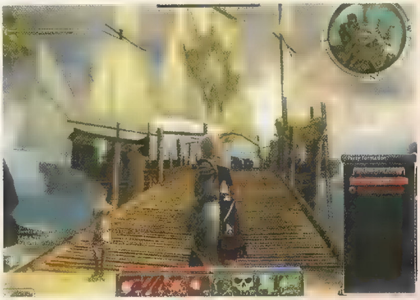
Spędziłem z Guild Wars bardzo miłe chwile, jak zapewne większość graczy. Historia, która rozgrywała si[illegible] w Tyrii była niezmiernie wciągająca, [illegible] questów w [illegible]łni zadowalająca (choć ci preferujący WoW-a pewnie si[illegible] [illegible] tym nie zgodzą), a wykonywanie misji w kilkuosobowych drużynach [illegible] było coś! Do tego oczywiście tryby PvP i GvG, które [illegible] całej rzeszy graczy stanowią kwintesencję zabawy z GW (mnie osobiście podobają się trochę mniej, ale to kwestia preferencji).

Dość powiedzieć, że GW mimo kilku mankamentów była grą niezwykle udaną i gracze z utęsknieniem wyczekiwali zapowiadanych rozszerzeń. Pierwszym z nich jest właśnie Factions. Wyjaśnijmy od razu, że jest to samodzielny dodatek, więc również gracze, którzy nie mieli okazji zetknąć się wcześniej z grą mogą we Factions grać bez trudu. Nie uzyskają oczywiście dostępu do kontynentu, który oferuje podstawowa wersja gry (do Tyrii), ale wszelkie dobrodziejstwa Factions stoją przed nimi otworem. A co to za dobrodziejstwa. Otóż akcja Factions (w wersji PvE) przenosi nas do rozciągającego się na południe od Tyrii kontynentu zwanego Cantha. Jego mieszkańcami są trzy rasy, które ze względu na pewne historyczne zaszłości nie żyją ze sobą w zgodzie. Pierwszą są podobne orłom istoty zwane Tengu, które dawno temu utraciły zdolność latania. Potrafią za to doskonale posługiwać się bronią i są niezastąpionymi kompanami w walce. Dwie kolejne rasy od lat toczą wyniszczającą wojnę. Mowa o Luxons i Kurziks. Ci pierwsi żyją nad morzem Jade, które zmieniło się w jadeyt po śmierci niejakiego Shiro Tagachi (postać istotna w świecie Factions – to on przed 200 laty zabił Imperatora wywołujący przy tym spory kataklizm). Społeczność Luxons tworzą trzy klany: Serpent, Turtle i Crab. Kurziks natomiast zamieszkują skamieniały las Echovald, w którym na wysokich drzewach wznoszą strzeliste domy i świątynie. Jedynie od decyzji gracza zależy, z którą z nacji będzie współpracował, a która stanie się jego śmiertelnym wrogiem. Aby dostać się do Canthy ze świata GW (a więc grać swoją starą postacią) należy wykonać misję Gates of Krytia i dotrzeć do Lions Arch. Stamtąd statek zawiezie nas do Shing Jea Monastery, miejsca, w którym rozpoczyna się przygoda z dodatku. Cantha to zupełnie nowa mapa, nowe questy i nowe misje. Jednak w mechanice gry niewiele się zmieniło – wszelkie usprawnienia są bowiem implementowane do gry na bieżąco i ściągają się przy każdym uruchomieniu programu. Nadal tworzymy drużyny z innymi graczami, han-









PIĘKNI I DOSKONALI

Aby rozpocząć zabawę we Factions starą postacią należy odszukać drobniutką Juiaju Tai, która nas tam zawiezie. Na miejscu całkowicie zmieni się sceneria zabawy i pojawią się nowe NPC-e.



Lion's Arch. To stąd gracze mający podhodowaną postać w GW mogą przeprawić się statkiem do Canthy



Wschodnie klimaty są widoczne na każdym kroku. Oto jeden ze strażników Kaineng Center



[illegible]



[illegible] barwami tęczy

DETALE

- 2 nowe klasy postaci
- 100 nowych przeciwników
- 300 nowych umiejętności (w tym 90 elitarnych)
- 50 nowych map (w tym 15 misji wieloosobowych)



„DODATEK POZWALA NA UTWORZENIE DWÓCH DODATKOWYCH POSTACI I WYBÓR JEDNEJ Z DWÓCH DODATKOWYCH KLAS. SĄ TO RYTUALISTA ORAZ ASSASIN"

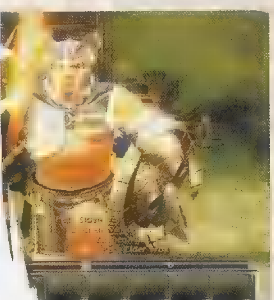


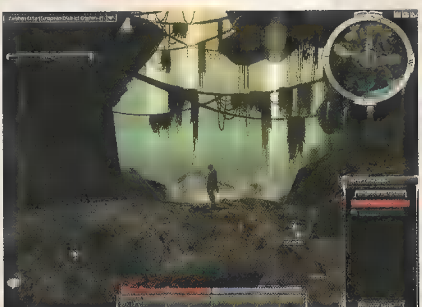
dlujemy przedmiotami, ulepszamy je i wykonujemy szereg zadań. Poza nowymi terenami nie mogło oczywiście zabraknąć nowych przeciwników i skillów. Lokacje są wystrzałowe – Kaineng City, Bejunkan Pier i wspomniany Shing Jea Monastery przypominają chińskie dzielnice, a kolorowe pagody cieszą oko wiszącymi lampionami i masą szczegółów. Nie inaczej jest dalej. Odwiedzamy zaśnieżone krainy, wypalone słońcem pustkowia, pełną roślinności puszczę i kamienny las.

Nie na darmo GW uchodzi za grę o przepięknej grafice, co autorzy ponownie udowadniają. Fajnie wyglądają także nowi napotkani przeciwnicy. Mnie najbardziej podobały się Afflicted – zmutowane stwory przywodzące na myśl te z Silent Hill, ale na swojej drodze spotkamy też śnieżnych Yeti, wielgachne smoki i wiele innych ustroństw, godnych ostrza naszego miecza. Skoro już mowa o postaci – warto zanotować, że dodatek pozwala na utworzenie dwóch dodatkowych I wybór jednej z dwóch nowych klas postaci. Są to Rytualista oraz Assasin. Ten pierwszy potrafi przywoływać istoty z zaświatów, które wydatnie mu pomagają (coś jak Necro), a Assasin to Sam Fisher baśniowego świata, który potrafi używać teleportacji i razi wrogów śmiertelnymi ciosami z krótkiego dystansu. Nie powiększono (niestety) levelu, jaki mogą osiągać prowadzone przez nas postacie. Zatroszczono się natomiast o kilka usprawnień trybu multiplayer. Pojawiła się możliwość walki między sojuszami gildii o kontrolę nad miastami, albo wybranymi obszarami mapy. Gildie zyskały także nowe siedziby oraz skarbiec – miejsce, w którym mogą przechowywać złoto i przedmioty. Dodatkowo członkowie gildii mogą trenować na specjalnej sali ćwiczeń i korzystać z usług bohaterów niezależnych (np. płatnerz).

Zamykając tę, krótką z braku miejsca, recenzję, przyznaję z radością, że dodatek tchnął w GW nowe życie. Nowe przygody potrafią wciągnąć na długo, a zadania są ciekawe i bardzo klimatyczne.

■ **Mastermind**





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Prosty interfejs. Starcia to mistrzostwo świata!
- Sporo trzeba się naczytać

GRAFIKA
- Efekty czarów, różnorodne lokacje i bohaterowie
- W miastach jest dość sterylnie

DŹWIĘK
- Odgłosy walki, motywy przewodnie
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- PvP (nowe tryby), nowe typy walki między gildiami
- Świat GW nie jest tak zróżnicowany jak WoW-a

OGÓLNIE: [illegible] dodatek [illegible] GW [illegible] długo

SOLUCJA NA NASZYM CD



PREMIERA

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

INFO



PRODUCENT

WYDAWCA

INTERNET
www.dreamfall.com

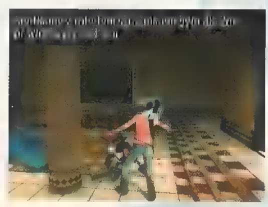
Funcom się sprzedał! Bezczelnie skomercjalizował – zrobił dobrą grę, ale zupełnie inną niż oczekiwaliśmy. Czy to źle? Zależy, co to kto lubi...

The Longest Journey została [illegible] za najlepszą przygodówkę 2000 roku. [illegible] sercach wielu graczy odżyła nadzieja, że ten gatunek w swoim klasycznym wydaniu jeszcze całkowicie nie umarł. Druga część miała przynieść pewne zmiany, [illegible] wciąż miała być grą przygodową. Tymczasem dostaliśmy tytuł będący hybrydą [illegible] gatunków, który potwierdził, że stary typ przygodówki obecnie mało kogo jest w stanie zadowolić...

Przed premierą wiedzieliśmy kilka ważnych rzeczy na temat sequelu tamtej wyjątkowej gry. Najistotniejszy był fakt przejścia do pełnego trójwymiarowego środowiska, zaś twórcy obiecywali pełną swobodę w eksplorowaniu i poruszaniu się po lokacjach. Rzeczywiście z tego przyrzeczenia się wywiązali – zamienili klasyczny „myszkowy" system „point and click" na sterowanie zapożyczone z gier akcji, a nowy interfejs jest wyjątkowo przyjazny graczowi i łatwy w użyciu. Tylko, że zmiana sposobu sterowania i perspektywy nie musiała pociągać za sobą tak drastycznych rewolucji w rozgrywce.

PRZYGODÓWKA UTRACONA

Z pewnością nie można nazwać Dreamfall rasową przygodówką. Prócz zagadek, łamigłówek i wszystkiego, co ten typ gry charakteryzuje (np. zbieranie i używanie przedmiotów) mamy tu jeszcze takie dodatki jak elementy skradankowe oraz walkę – rzeczy, które mówiąc wulgarnie, bynajmniej nie zrobiły grze dobrze. Oczywiście dodano je, żeby zabawa była bardziej urozmaicona i emocjonująca. Poza tym twórcy najwyraźniej uznali, że samo rozwiązywanie zagadek zadowoli niewielu graczy. Ale gra spokojnie obyłaby się bez tych dodatkowych „atrakcji". Skradanie się jest banalne – szczerze powiedziawszy, nie jest to element skradankowy, ale raczej jego pozostałości po ostrych cięciach. Podobnie wygląda sprawa z walką – mamy tylko mocny i słaby atak oraz blok. Mało inteligentni przeciwnicy są z góry skazani na porażkę w tych nieefektownych, pozbawionych emocji i sensu wymianach ciosów, podczas których pojawiają się błędy graficzne oraz kłopoty z animacją ruchów postaci. Gdy w trakcie gry robiłem notatki do recenzji, walkę podsumowałem krótkim zapiskiem: „żałosna i groteskowa". Na koniec zostawiłem zagadki, czyli rzecz najważniejszą w przygodówkach. Chciałbym móc zacząć rozwodzić się nad ich genialnością, ale niestety nie było mi to dane. Dreamfall zachorował na przypadłość wielu sequelów, przypadłość bardzo groźną, bo





TRZY W JEDNYM

W Dreamfall [illegible] na [illegible] ze [illegible] Oto [illegible]



[illegible] która bez [illegible] sza na [illegible]



[illegible] mieli [illegible]



[illegible] ale [illegible] go [illegible]



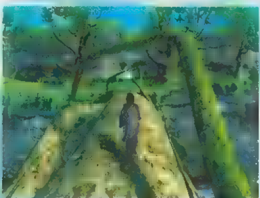
[illegible]

potrafiąca nawet zabić grę, czego przykładem była spektakularna porażka Deus Ex 2. Chodzi mi o zbytnie upraszczanie rozgrywki. O ile w pierwszej Najdłuższej Podróży zagadki bywały ekstremalnie trudne, tutaj wiele z nich jest za prostych. Co więcej, wszystkie interaktywne przedmioty oraz obiekty w lokacji są zaznaczane niebieskimi ramami, gdy tylko się do nich zbliżymy. Niestety twórcom nie udało się odpowiednio zbalansować poziomu łamigłówek, co tak dobrze wyszło w Myst 5. Dreamfall potrafi być intelektualnym wyzwaniem, ale zdecydowanie za rzadko. Choć jeśli ktoś dopiero od niedawna pogrywa w przygodówki, z pewnością nie będzie traktował tego jako wady. Gorzej ze starymi weteranami, bawiącymi się w te klocki od lat. Pod tym względem Dreamfall na pewno pozostawi u nich niedosyt. Czy zrekompensuje go fabuła oraz główni bohaterowie? Trudno powiedzieć, jak już wspominałem we wstępie – zależy, co kto lubi...

W KRAINIE SNÓW

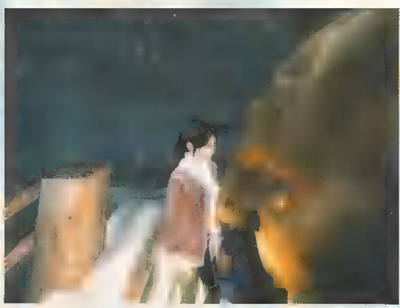
Paradoksalnie to nie zagadki, ale fabuła i bohaterowie stanowią o sukcesie tej gry. Często mamy do czynienia z długimi, nie posuwającymi do przodu historii przerywnikami, których jedynym celem jest budowanie atmosfery, zarysowywanie charakterystyk bohaterów, ujawnianie przyczyn ich postępowania itd. Takich „bezcelowych" dialogów jest naprawdę wiele, a fabuła, w której na zmianę

„DREAMFALL POTRAFI BYĆ INTELEKTUALNYM WYZWANIEM, ALE ZDECYDOWANIE ZA RZADKO"





pokierujemy trzema postaciami przemierzającymi trzy światy jest opowiadana wyjątkowo niespiesznie. Twórcy mnożą wątki poboczne, komplikują główne, ciągle pojawiają się nowe postacie (nie zabraknie znajomych bohaterów z jedynki, z April na czele), a historia rzeczywiście nie pozwala oderwać się od komputera. W Dreamfall położono duży nacisk na stworzenie wyrazistych i psychologicznie wiarygodnych postaci, co w grach wciąż nie jest częstą praktyką. Od tej strony Dreamfall wypada świetnie. Choć fabuła momentami popada w schematy, wciąż pozostaje epicką, opowiedzianą z rozmachem urzekającą historią, łączącą w sobie elementy fantasy i science fiction – mówiąc inaczej, jest mieszanką doskonałą. Prawdopodobnie osoby traktujące fabułę jako dodatek do gry, nie docenią ogromnego wysiłku, jaki włożyli twórcy w przygotowanie tej niezwykłej historii. Mam do niej



DETALE

- 3 [illegible]
- [illegible] do [illegible]
- [illegible]

tylko jedno zastrzeżenie: osobiście trochę się rozczarowałem zakończeniem. I nie chodzi mi o brak happy endu, ale o niedomknięcie pewnych wątków. Czyżby planowano już kolejną część? Prócz licznych nawiązań do innych gier, znajdziemy tu także odwołania do filmów – z Ringiem na czele. Zresztą Dreamfall jest bardzo filmową grą, do tego stopnia, że momentami przypomina interaktywny film (sposób pracy kamery, utwory muzyczne podkreślające pewne wydarzenia itp.).

Dreamfall wzbudził we mnie mieszane uczucia, bo oczekiwałem czegoś zupełnie innego – nie spełniły się moje nadzieje na kolejną klasyczną przygodówkę. Gdyby usunięto z gry niepotrzebną walkę i rozbudowano elementy skradankowe byłby to prawdziwy hit. A tak jest naprawdę dobrze, ale tylko dobrze i nic ponadto. Przechodząc Dreamfall bawiłem się świetnie, jednak nie widzę dla niej miejsca w moim prywatnym rankingu przygodówek wszechczasów..

Pamp



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Trzy postacie do pokierowania, dobry interfejs
- Zagadki, walka, elementy skradankowe

[illegible]
- Wspaniałe filmiki i zapierające dech lokacje
- Przeciętne animacje walczących i biegających postaci

DŹWIĘK
- Dawno nie słyszałem tak dobrego soundtracku
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Mnóstwo przerywników i dialogów wydłuża zabawę
- Ukończenie gry zajmie góra 20 godzin

OGÓLNIE: Niezła [illegible] fabuła oraz [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



THE PLAN

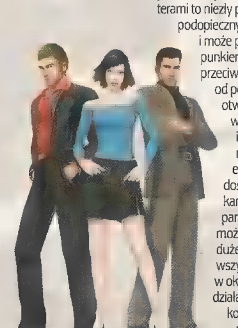
Plan był zapowiadany szumnie jako nowatorskie połączenie gry akcji i skradanki. Czy spełnił pokładane w nim oczekiwania, dowiecie się z poniższej recenzji.



DETALE

Pomysł [illegible] wydawał się intrygujący. Gracz [illegible] kierować poczynaniami siedmiu złodziei, którzy wykonują szereg misji. [illegible] tego szczypta zajmującej fabuły, garść użytecznych zabawek, których nie powstydziłby się [illegible] Fisher oraz odpowiednio dozowana adrenalina (chowanie się przed przeciwni[illegible] w różnych zakamarkach rzeczywiście podnosi skutecznie jej poziom).

Przy pierwszym zetknięciu z The Plan, wydawało mi się, że autorzy spełnili obietnice. Ucieczka z więzienia, zagadywanie strażników, a przede wszystkim przełączanie się między bohaterami to niezły pomysł. Każdy z naszych siedmiu podopiecznych ma dwie zdolności specjalne i może posługiwać się specjalnym ekwipunkiem. Te zdolności to np. zagadywanie przeciwników celem odwrócenia uwagi od poczynań innego członka zespołu, otwieranie zamków przy pomocy wytrycha, podciąganie się, okradanie itp. Na ekwipunek składają się między innymi okulary z wizją elektromagnetyczną, które pomogą dostrzec laserowe wiązki, noktowizor, kamera szpiegowska, gaz usypiający, paralizator itp. W sumie więc spektrum możliwości, jakie gra oferuje jest dość duże. Misje są tak zaprojektowane, że wszystkie zadania musimy realizować w określonej kolejności. Do określonych działań przypisani są konkretni członkowie zespołu, zatem o jakiejkolwiek nieliniowości nie sposób po prostu mówić. Jeśli w pociągu scenariusz przewiduje, że to Poker i Mind mają ukraść drogocenny diament, nie zrobi tego Valerie, choć ma smykałkę do łamania zamków. O tym, kto i co ma zrobić dowiadujemy się ze specjalnej ramki – powiedzmy sobie - planu, więc i w tym zakresie gra w zasadzie prowadzi za rączkę. Wykonywanie poszczególnych części planu również nie przysparza większych trudności, choć w dużej mierze składa się z zadań zręcznościowych. O ile przechodzenie po jadącym pociągu to w zasadzie banał, o tyle np. otwieranie zamków wymaga odrobiny wprawy. Do tej (i kilku innych) czynności włącza się specjalna minigierka, od powodzenia, której zależy sukces przedsięwzięcia. Urozmaica to zabawę, choć może być frustrujące, gdy trzeba robić to po raz „en-ty". Właśnie – frustracja! Ze smutkiem muszę zauważyć, że choć koncepcyjnie gra jest naprawdę w porządku to wykonanie kładzie ją na całej linii. Począwszy od takiego banału, że system zapisywania stanu gry działa jak chce i kiedy chce. Powoduje to, że spore partie gry trzeba mimowolnie powtarzać, co miłe wcale nie jest. Bardzo koślawo działa też sterowanie. Zmieniające się położenie kamery sprawia, że czasami postać nie idzie dokładnie tam, gdzie byśmy chcieli, co również kosztuje sporo nerwów. Ciepłych słów nie da się niestety powiedzieć o grafice, która jest spóźniona co najmniej o kilka lat. Animacje postaci wołają o pomstę do nieba, a pomieszczenia są puste i sterylne. Nie ma również mowy o jakiejkolwiek interakcji ze środowiskiem gry, poza zaplanowanymi miejscami. Dziwne jest także udźwiękowienie – z niewiadomych przyczyn dźwięk rwie się, a część dialogów nie jest po prostu nagrana. ■ **Mastermind**





[illegible] zamków [illegible]

WERDYKT

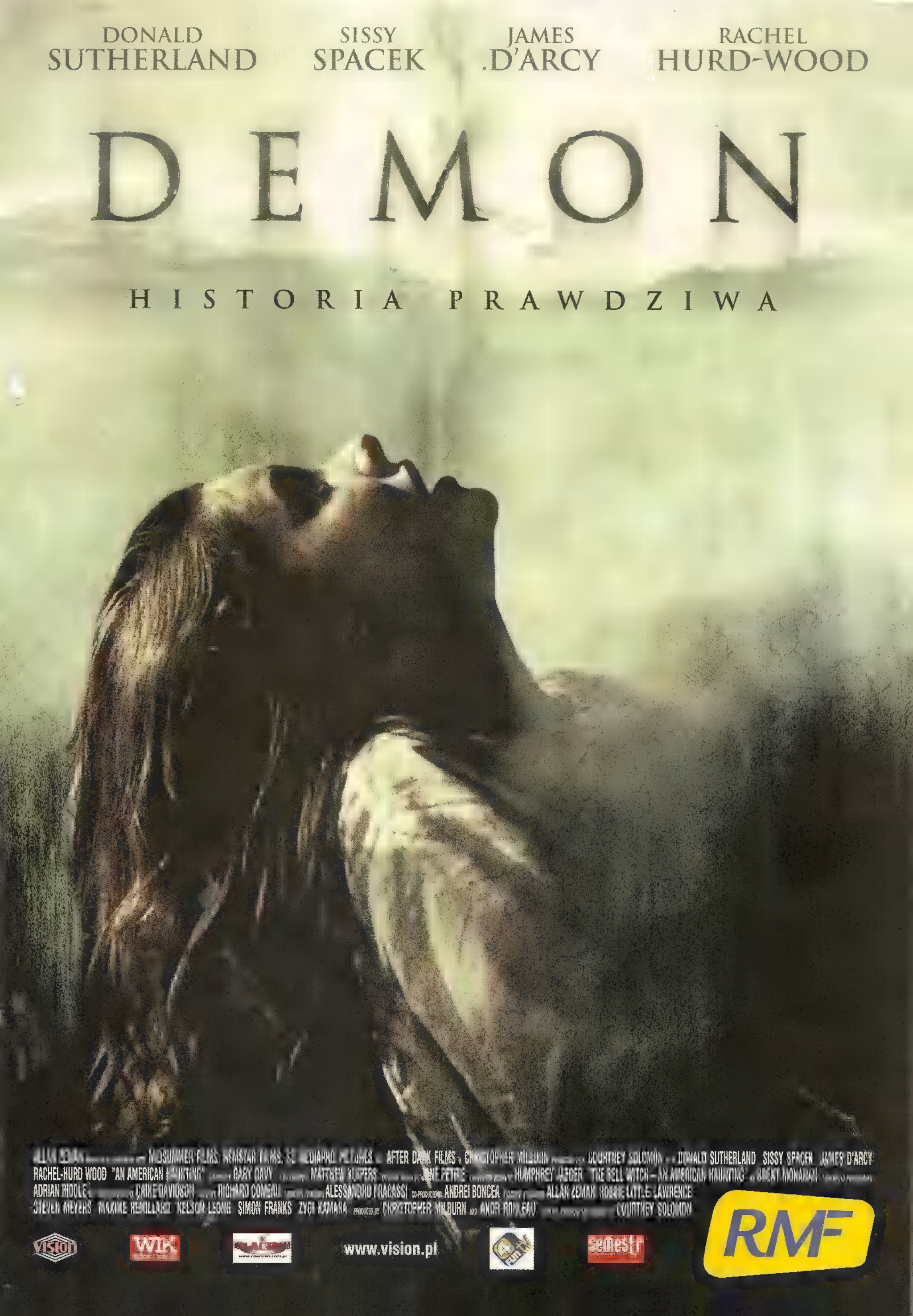
GRYWALNOŚĆ
- 3 ekrany, 3 postacie, gra prowadzi za rączkę
- Kiepskie sterowanie, udziwniona praca kamer

[illegible]
- Ładne przerywniki w formie komiksu
- Cała reszta...

DŹWIĘK
- Dobrze dobrane głosy postaci
- Urywające się dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
- Dodatkowe zadania, tryb kooperacji
- Krótka, dość prosta i na jeden raz

OGÓLNIE: [illegible]


DONALD SUTHERLAND
SISSY SPACEK
JAMES D'ARCY
RACHEL HURD-WOOD
DEMON
HISTORIA PRAWDZIWA
www.vision.pl
RMF





INFO



PREMIERA JUŻ JEST

EPOKA LODOWCOWA 2: ODWILŻ

DETALE

- 1 główny bohater: Scrat
- 10 minigierek
- 23 plansze



Gra stworzona na licencji filmu opowiada zupełnie inną historię.









Głównym bohaterem tej klasycznej platformówki jest Scratch, [illegible] z obydwu filmów wiewiórkopodobne stworzenie, ogarnięte manią zbierania żołędzi. Taki właśnie jest główny [illegible] gry: zebrać jak najwięcej porozrzucanych po planszach orzechów. Jako, że jest to produkcja przeznaczona dla najmłodszych, wszystko zostało maksymalnie uproszczone.

Na początku gry mamy zrozumiały tutorial, w którym za pomocą stojących wszędzie znaków wyjaśnia się zasady sterowania. Opanowanie wszystkiego zajmuje nie więcej niż kilka minut. Potem można przejść do właściwej rozgrywki. Oprócz wspomnianego zbierania orzechów w grę zostały wplecione minigierki, bardzo pomysłowe i autentycznie zabawne, co w platformówkach jest rzadkością. Zwykle minigierki są absurdalnie trudne i denerwują, zamiast bawić. Na szczęście w Epoce Lodowcowej niema to miejsca. Kolejnym urozmaiceniem są oczywiście walki. Rodzajów przeciwników jest mnóstwo: od niedźwiedzi polarnych, do żyjących w lesie małp. Sposobów na ich pokonanie również jest wiele, można rzucać kamieniami, kopać, bić ogonem. Nieważne jednak w jaki sposób zaatakujemy przeciwnika, nie ma możliwości całkowitego unieszkodliwienia go. Po spuszczeniu mu lania delikwent na kilkanaście sekund padnie nieprzytomny, by po chwili podnieść się jakby nigdy nic i powrócić do utrudniania życia naszemu entuzjaście orzechów. Jest to oczywiście



podyktowane koniecznością zminimalizowania ilości przemocy w grze, jednak na dłuższą metę potrafi być frustrujące. Po całej grze widać, że została stworzona dla dzieci. Scenerie są kolorowe i niezmiernie urokliwe. Zostały dopracowane w najmniejszych szczegółach i pozwalają idealnie wczuć się w klimat gry. Różnice między scenami z filmu, pełniącymi rolę cut-scenek i właściwą grą są niewielkie. Jednak to nie wygląd otoczenia jest największym graficznym atutem gry, [illegible] animacje postaci. Cała postać głównego bohatera pod względem graficznym to prawdziwy majstersztyk. Jego czujne, typowo gryzoniowe zachowania, jak np. rozglądanie się na boki, węszenie i nerwowe podrygi są prześmieszne. Także jego normalne ruchy, czyli skoki, bieganie itp. idealnie oddają charakter tej nieco szalonej wiewiórki, która skradła serca widzów na całym świecie. Kolejną zaletą gry jest strona dźwiękowa. O ile muzyka nie zapada zbytnio w pamięć, o tyle dubbing postaci jest wspaniały. Mamy do dyspozycji zarówno polskie napisy jak i kwestie mówione, w których biorą udział aktorzy znani z filmu. Mogłoby się wydawać, że gra nie ma wad, co jednak nie jest prawdą. Czasami denerwuje praca kamery, którą ciężko ustawić w odpowiedniej pozycji. Jednak największym minusem produkcji jest jej wielkość. Żeby przejść grę wystarczy zaledwie 5-6 godzin, co przy jej cenie jest stanowczo zbyt krótkim czasem. Mimo wszystko jest to jedna z lepszych gier powstałych na filmowej licencji i każde dziecko powinno by nią zachwycone. ■ **Ress' Annah**

WERDYKT

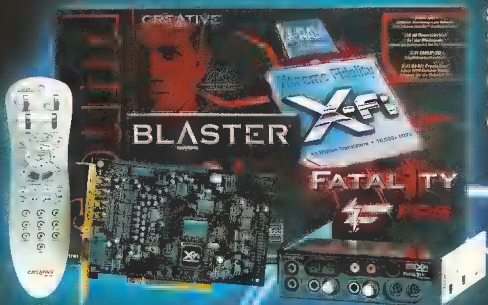
GRYWALNOŚĆ
- Świetna platformówka dla najmłodszych
- Zbyt prosta dla starszych graczy

[illegible]
- Malownicze scenerie, dopracowane modele postaci
- Na początku monotonne, śniegowe otoczenie

DŹWIĘK
- Klimatyczny dubbing postaci
- Niewyróżniająca się muzyka

ŻYWOTNOŚĆ
- Zabawny główny bohater przyciągnie wielu fanów
- Stanowczo za krótka

KONKURS CREATIVE



Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS - karta dźwiękowa stworzona przy współpracy z Johnathanem Wendelem, najlepszym zawodowym graczem na świecie [illegible] z myślą o grach. Zawiera szereg nowatorskich [illegible] między innymi specjalną pamięć X-RAM [illegible] odtworzyć nawet do 128 przestrzennych [illegible]

Sound Blaster X-Fi Xtreme Music - [illegible] to [illegible] [illegible] 24 [illegible] od modelu [illegible] [illegible] to [illegible] w [illegible] ze [illegible]



Creative HS 600 - najnowsze słuchawki firmy Creative to gwarancja realistycznego dźwięku najwyższej jakości w grach oraz możliwość komunikacji za pośrednictwem internetu. Idealne do gier sieciowych oraz Skype'a.



Pytanie:

Ile modeli kart dźwiękowych liczy seria X-Fi?

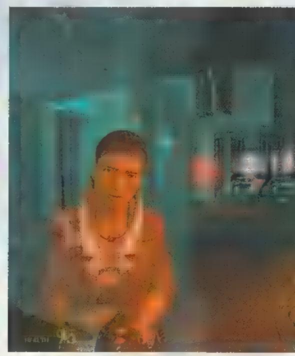
Do wygrania:

- Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS
- Sound Blaster X-Fi Xtreme Music
- Creative HS 600

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



PREMIERA JUŻ JEST



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Seria Half-Life jest dla strzelanek tym, czym Brazylia dla futbolu. Ten tytuł to gwarancja jakości i wielkiej grywalności. Czy tak będzie zawsze?

INFO



WYDAWCA

CENA
59,90 zł

WYMAGANIA

ONLINE
Tak

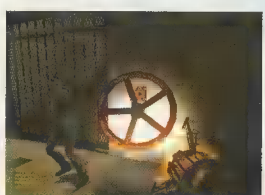
Postawione powyżej pytanie wcale nie jest retoryczne. W końcu twórcy tej kultowej gry postanowili (niejako) rozmienić się na drobne. W ciągu najbliższych miesięcy zamierzają wypuścić trzy dodatki do Half-Life 2.

Osobiście bardzo się cieszyłem z powodu wyjścia tego expansion packa. Moja radość była naprawdę duża, bo liczyłem, że wreszcie dowiem się rzeczy, które pozostały niewyjaśnione w dwójce. Powróciwszy do City 17 rzeczywiście poznałem odpowiedzi na parę intrygujących mnie pytań, ale w ich miejsce pojawiło się kilka nowych. Oczywiście nowe tajemnice zostaną wyjaśnione dopiero w kolejnych Epizodach. Na szczęście trzeba będzie poczekać na nie tylko kilka miesięcy, a nie lat. I tylko jedna rzecz wciąż mnie dręczy – choć pierwszy dodatek zaczyna się w miejscu, w którym skończył się Half-Life 2, twórcy nie raczyli powiedzieć nam, jak Gordon Freeman uniknął śmierci. Pewnych rzeczy nie dowiemy się chyba nigdy...

POWTÓRKA Z ROZRYWKI

Część zabawy rozgrywa się w Cytadeli, którą zdążyliśmy już poznać w dwójce. Przez pierwsze dwie misje towarzyszy nam wrażenie strasznej wtórności – znowu zwiedzamy te same lokacje. Zresztą są to levele dość nietypowe, gdyż do walki możemy używać wyłącznie gravity guna (samoistnie podrasowanego). Zresztą potyczek wcale nie jest tak dużo, więcej mamy tu rozwiązywania prostych zagadek i pokonywania przeszkód terenowych. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w trzecim akcie, podczas wędrówki pod powierzchnią ziemi. Walki jest już sporo, ale jest ona inna i lepsza niż dotychczas. Na zmianę charakteru rozgrywki wpłynęła wędrująca z nami Alyx, która także bierze udział w potyczkach. Nie możemy wydawać







„CZĘŚĆ ZABAWY ROZGRYWA SIĘ W CYTADELI, KTÓRĄ ZDĄŻYLIŚMY JUŻ POZNAĆ W DWÓJCE"





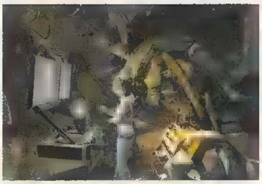
ZWROTY AKCJI

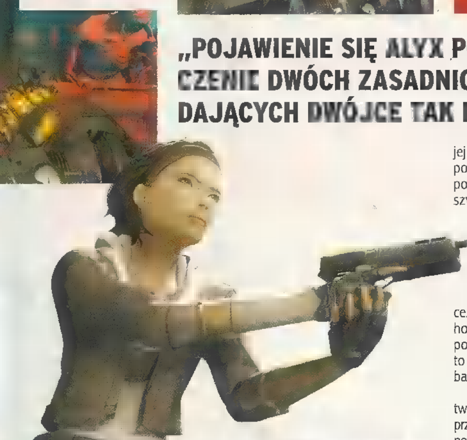






DETALE



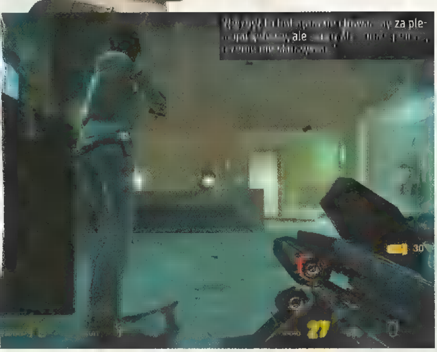


„POJAWIENIE SIĘ ALYX POZWOLIŁO NA POŁĄCZENIE DWÓCH ZASADNICZYCH ELEMENTÓW, DAJĄCYCH DWÓJCE TAK DUŻĄ GRYWALNOŚĆ"

jej rozkazów, ale mimo to jest ona bardzo pomocna i nie raz uratuje nas z opresji. Alyx posługuje się pistoletem, z którego strzela z szybkością karabinu maszynowego, a poza tym ma nieskończoną amunicję i naprawdę trudno ją zabić. Pojawienie się Alyx pozwoliło na połączenie dwóch zasadniczych elementów, dających dwójce tak dużą grywalność. Myślę tu o niezłych, wyważonych zagadkach i wciągającej walce. Czasem trzeba walczyć z zalewającymi nas hordami przeciwników i równocześnie biegać po planszy, kombinując, co należy zrobić. Jest to iście zabójczy mix – zabawa robi się o wiele bardziej emocjonująca oraz wymagająca.

Choć za to posunięcie muszę pochwalić twórców, mam do nich kilka zastrzeżeń. Wszystko przez uczucie deja-vu pojawiające się zbyt często podczas rozgrywki. Przez część gry biegamy po planszach z dwójki i walczymy ze starymi przeciwnikami (nawet tymi z jedynki!) za pomocą używanych już wcześniej broni. Wprowadzono pewne zmiany, jak na przykład zombie kamikaze, ale jest ich zdecydowanie zbyt mało. Jednak z drugiej strony, twórcy niczego nie zepsuli, a wspomniane na wstępie rozmienianie się na drobne nie zaszkodziło grze. Zobaczymy, jak będzie w przypadku kolejnych dwóch Epizodów.

Od strony graficznej Episode One prezentuje się świetnie. Nie mam słów, by wyrazić jak ślicznie i realistycznie wygląda Alyx. To po prostu trzeba zobaczyć samemu na jakiejś wypasionej karcie graficznej. Zresztą nie tylko nasza pomocniczka zasługuje na podziwianie. Zmodyfikowany engine generuje naprawdę śliczne otwarte przestrzenie, zaś w pomieszczeniach nie razi już ich sterylność. Całości towarzyszy wspaniała oprawa dźwiękowa – posiadacze głośników w systemie 5.1 będą w przysłowiowym siódmym niebie. I wszystko byłoby naprawdę pięknie i wspaniale, gdyby...



NIE JEDNO WIELKIE ALE!

Unikałem tego tematu jak ognia, jednak już dłużej nie można uciekać od tej bolesnej i smutnej prawdy. Pierwszy dodatek do Half-Life 2 jest skandalizująco krótki! I kiedy mówię krótki, wcale nie mam na myśli kilku dni grania, ale parę godzin. Właściwie zestawienie przymiotnika „krótki" z godzinami też nie jest najszczęśliwsze, bo całość można przejść nawet w jeden wieczór... No niestety, nie ma rzeczy doskonałych i pozbawionych wad – dostajemy naprawdę świetny tytuł, ale nim zdążymy się nim nacieszyć, zabawa już dobiega końca... Gdyby nie długość rozgrywki, ocena końcowa byłaby wyższa – prawdopodobnie byłaby to gra miesiąca. Zwłaszcza, że dodatek nie wymaga posiadania podstawki.

Half-Life 2: Episode One siłą rzeczy nie jest tak innowacyjny jak dwójka – w końcu to tylko dodatek. Choć rozwija świat stworzony na potrzeby serii Half-Life, robi to w zbyt małym stopniu (ja chce więcej!!), a sama zabawa trwa zdecydowanie za krótko. Choć z drugiej strony chyba nie powinienem tak bardzo narzekać. Przecież to wciąż stary dobry Half-Life 2 – bardzo grywalna, klimatyczna, wciągająca i ekscytująca strzelanka. ■ **Pamp**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Fabuła, klimat, dobre wyważenie walki
- Mało nowości

GRAFIKA
- Wszystko jest ładniejsze, mimika twarzy postaci
- Brzydki ogień

DŹWIĘK
- Ścieżka dźwiękowa potęgująca napięcie, dialogi
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Co pisać o grze, którą przechodzi się w 5-6 godzin?
- Króciutki Singleplayer

OGÓLNIE:



PREMIERA JUŻ JEST

MISTRZOSTWA ŚWIATA FIFA 2006

Powtórka z rozrywki? Czy EA chce zarobić, idąc po najmniejszej linii oporu sprzedając starą grę w nowym opakowaniu? Nigdy w życiu!

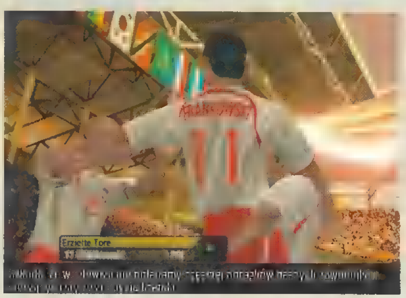
INFO



DETALE

Pierwsze [illegible] nie wzbudziły [illegible] mnie wielkiego entuzjazmu [illegible] tej gry. Ale przyznam się bez bicia, to moja wina – patriotycznie rozpocząłem zabawę naszą narodową reprezentacją. [illegible] drugim podejściu wybrałem Hiszpanie i wtedy całkowicie wsiąknąłem. Zaczęły padać piękne bramki, [illegible] nabrała rumieńców, [illegible] ja dostrzegłem rzeczy, które wcześniej jakoś pominąłem. Zgadza się, EA potraktował miniony mundial jako okazję do zarobienia, ale [illegible] szczęście twórcy nie poszli całkowicie na łatwiznę. Zmiany nie ograniczyły się wyłącznie do poprawienia grafiki, dzięki [illegible] Mistrzostwa [illegible] FIFA 2006 [illegible] najlepszy symulator piłki nożnej, jaki dotychczas stworzyła firma Electronic Arts.

„DARIUSZ [illegible] ZNOWU [illegible] SIĘ ZAPADAJĄCYMI [illegible] PAMIĘĆ TEKSTAMI, A WŁODEK [illegible] BĘDZIE [illegible] [illegible]"



JEDZIEMY DO NIEMIEC

Sam turniej finałowy byłby kiepskim materiałem na grę. Do wyboru byłyby 32 drużyny, a w najlepszym wypadku do rozegrania byłoby tylko 7 meczy. Dlatego twórcy pozwolili nam wziąć udział w samym mundialu oraz przebrnąć przez mordercze kwalifikacje, co znacząco wydłużyło czas zabawy. Ponadto grono 32 finalistów uzupełniono o dodatkowe 95 drużyn narodowych, którym nie udało się zakwalifikować do turnieju. W ten sposób osiągnięto całkiem znośny wynik, choć daleko mu do bogactwa drużyn, jakie oferuje FIFA 06. I tutaj muszę zgodzić się z utyskiwaniami malkontentów – rzeczywiście za trochę niższą cenę dostajemy znacznie mniej. Jednak o ile pod tym względem MŚ FIFA 2006 wypadają gorzej od poprzedniczki, w przypadku prawie wszystkich pozostałych aspektów jest lepiej. Nie będę rozpisywał się na temat poprawionej grafiki, ile można pisać o jeszcze bardziej realistycznym odwzorowaniu wyglądu zawodników lub dokładniejszym oddaniu stadionów? To dostajemy w każdej nowej Fifie i jest już standardem. Świetne odgłosy otoczenia, kibice skandujący nazwy zespołów oraz zagrzewający swoich pupilów do walki to też żadna zmiana. Podobnie jak urozmaicona i niezła ścieżka dźwiękowa – tym razem wybrano kilkadziesiąt utworów, wśród których znalazły się zespoły mniej znane, kultowe (np. Depeche Mode) oraz wschodzące gwiazdy – Mattafix ze swoim wielkim hitem Big City Life. Oprawie audiowizualnej jak zwykle nie można nic zarzucić, a w zasadzie można ją tylko chwalić. Posiadacze Pecetów są wybrańcami, bo już drugi raz jako jedyni (a gra wychodzi na wszystkie możliwe platformy) usłyszą polski komentarz. Jak się pewnie domyślacie, Dariusz Szpakowski znowu popisze się kilkoma zapadającymi w pamięć tekstami, [illegible] Włodek Szaranowicz będzie go dzielnie wspomagał. No dobra, może mówię z odrobiną ironii i złośliwości,



PASJA MILIONÓW







ale generalnie polski komentarz uatrakcyjnia grę, a w ostatecznym rozrachunku trzeba go uznać za plus.

CZY STRZELISZ KARNEGO?

Nowością jest system wykonywania karnych – wprowadzono ruchomy pasek, którego przekroczenie spowoduje przestrzelenie. Ale to nie wszystko, zmienił się też sposób bronienia jedenastek. To dzięki Jerzemu Dudkowi (pamiętny zeszłoroczny finał Ligi Mistrzów) możemy teraz bramkarzem skakać, tańczyć, machać rękami i robić różne wygibasy w celu rozproszenia uwagi strzelającego. Zmodyfikowano także system oddawania strzałów – teraz prócz siły strzału brane są pod uwagę takie czynniki jak tempo biegu czy obecność (bądź nie) obrońcy u naszego boku. Widać wyraźnie, że MŚ FIFA 2006 to kolejny krok, jaki zrobiła EA, by upodobnić swój produkt do konkurencyjnego Pro Evolution Soccer. Powróciły również gwiazdy, czyli mający ponadprzeciętne zdolności zawodnicy, którzy decydowali o obliczu zakończonych właśnie Mistrzostw Świata. Oczywiście dla







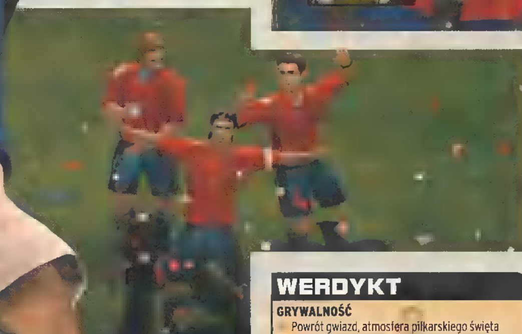
gwiazd wprowadzono różne specjalizacje – kiwanie się (Ronaldinho), strzelanie (Shevchenko), rozgrywanie (Beckham) itp. Każda reprezentacja ma w swoim składzie gwiazdy – niektóre nawet kilka. A Polska? Też ma, ale chyba można było wybrać lepiej. W nowej Fifie zwraca uwagę lepiej wywążony poziom trudności. Przejście zawodnikiem połowy boiska nie jest możliwe, ale gra z klepki, dużo podań, dośrodkowania i zagrania w tak zwaną „uliczkę" rozmontują w końcu każdą obronę. Rozgrywka nie jest trudna, ale satysfakcjonująca i wciągająca. Liczba dostępnych zagrań wydaje się naprawdę nieograniczona, a znacząco zwiększona ilość animacji strzelania bramek zapobiega uczuciu schematyczności rozgrywki. A

„WYSIŁKI TWÓRCÓW, BY ZAMIENIĆ MECZ W WIELKI SPEKTAKL I ŚWIĘTO O WYJĄTKOWEJ ATMOSFERZE NIE POSZŁY NA MARNE"





skoro już o animacjach mowa, to MŚ FIFA 2006 zawiera dużą liczbę dodatkowych filmików, których celem jest stworzenie odpowiedniej atmosfery. W końcu rozgrywane raz na cztery lata Mistrzostwa to największe piłkarskie święto. Wysiłki twórców, by zamienić mecz w wielki spektakl i święto o wyjątkowej atmosferze nie poszły na marne. Przykładowo, po ładniejszym strzale lub brutalniejszym faulu kamera lubi pokazać reakcję widowni. Ogólnie sam początek meczu i towarzysząca im oprawa może wprawić w zachwyt. A takich detali jest więcej – podczas strzelania karnych, im bliżej końca, tym więcej przerywników pokazujących bramkarza mierzącego się wzrokiem z napastnikiem albo skupionego piłkarza starannie ustawiającego piłkę. Choć są to szczegóły, jest ich naprawdę sporo i zebrane razem do kupy rzeczywiście oddają atmosferę najważniejszego piłkarskiego wydarzenia na świecie. Na zakończenie zostawiłem swoistą perełkę – tryb Global Challenge pozwalający







rozegrać 40 dramatycznych meczów, które przeszły do historii. Możemy spróbować zmienić bieg historii, ale będzie to trudne – spotkania rozpoczynamy od pewnego momentu (często w trakcie trwania drugiej połowy) i najczęściej musimy odrabiać straty. Mówiąc krótko: wyjątkowo emocjonująca zabawa gwarantowana.

Na pytanie, czy warto zainwestować w ten tytuł mówię wprost: jeżeli interesujecie się piłką nożną to zdecydowanie tak. Nie wiem jak Wam, ale mi PES 5 i FIFA 06 już trochę się znudziły, więc przywitałem Mistrzostwa Świata FIFA 2006 z otwartymi rękami. ■ **Pamp**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Powrót gwiazd, atmosfera piłkarskiego święta
- Tylko 127 drużyn - to mało w porównaniu z FIFA 06

- Płynna animacja ruchów piłkarzy, śliczne filmiki
- Z dala zawodnicy nie wyglądają już tak dobrze

DŹWIĘK
- Polski komentarz, urozmaicone piosenki
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Możliwość gry do 8 graczy przez sieć, dodatki
- Przydałby się tryb zarządzania, żeby wydłużyć zabawę

OGÓLNIE: [illegible] nam [illegible] raz [illegible] czemu [illegible]



Zasięg działania poszczególnych budynków pokazany jest jak na dłoni, co ułatwia zabawę.



PREMIERA MIESIĄCA

CITY LIFE

Który to już raz przychodzi nam zabudowywać mapę miniaturkami domów, sklepów i siecią dróg? Ale wiecie co? Teraz jest to tak fajne, jak nigdy dotąd!

INFO



City Life to następca Sim City, gry która przez lata podbijała serca fanów. Autorzy CL bez żenady skopiowali z legendarnego prekursora to, co najlepsze, dodali odrobinę własnych pomysłów, i wszystko umieścili w ładnej oprawie graficznej. Efekt? Gra, którą doskonale znamy, w nowym wdzianku.

Menu oferuje rozgrywkę na jednej z 22 map w trybie dowolnym (gramy, żeby rozbudowywać miasto) i w czymś na kształt kampanii (kolejne misje mają zróżnicowane wyzwania, którym należy sprostać). Dostęp do kolejnych regionów uzyskujemy wypełniając zadania z poprzedniego. Mapy są zróżnicowane pod względem warunków geograficznych, wielkości, pogody, terenu itp. Pomyślano też o edytorze (to plus), ale zupełnie zapomniano o nowicjuszach (duży błąd). W grze nie ma samouczka! Zamiast tego w kilku punktach omówione zostały najważniejsze aspekty zabawy, ale nie wykraczają one poza wiadomości z instrukcji. Śmiem twierdzić, że początkujący gracze spędzą dużo czasu, zanim odniosą sukces w grze. Budowa miasta, choć miła, wcale do lekkich nie należy. W odróżnieniu od klasycznego Sim City autorzy CL wprowadzili klasy społeczne. Jest ich sześć (o dość głupawych nazwach: np. garniturki, snoby itp.), a najważniejszy fakt wypływający z ich istnienia jest taki, że nie wszystkie nawzajem tolerują swoje sąsiedztwo. Każda klasa ma określone budynki, w których mieszka, zakłady pracy, w których haruje i rozrywki, którym się oddaje. Aspekt klasowości wiele zmienia jeśli chodzi o planowanie miasta, ale z technicznego punktu widzenia zabawa pozostała bez zmian. Rozpoczynamy od wybudowania ratusza, potem lecą domy, do których wprowadzają się mieszkańcy, sklepy, usługi, uczelnie, budynki użyteczności publicznej (policja, straż itp.), a z czasem nasze miasto rozrasta się i musimy kupować kolejne działki pod budowę. Na bieżąco monitorujemy również stan konta – mieszkańcy płacą za wynajmowane domy (nie mamy wpływu na wysokość tych opłat), ale budynki użyteczności publicznej sporo kosztują. Zarabiać możemy również na utylizacji odpadów bądź sprzedaży energii. W dramatycznym momencie możemy ratować się pożyczkami lub wyburzeniem przynoszących straty budowli. Zabawa w zarządzanie miastem i sprawdzanie, czy na koncie przybywa, czy ubywa wirtualnych pieniędzy jest piekielnie wciągająca. Inna sprawa, że kiedy opanujemy już zasady efektywnego roz-

„W CITY LIFE W KAŻDEJ CHWILI MOŻEMY PRZESPACEROWAĆ SIĘ ULICAMI MIASTA"







Strażacy efektownie zaparkowali pod latarnią i wyciągnęli swoje sikawki...



mieszczania budowli, gra staje się powtarzalna. Wraz z kolejną misją dokonujemy niemal identycznych posunięć i płynnie wypełniamy założenia scenariusza. Po kilku dniach staje się to monotonne. Z drugiej strony nic tak nie cieszy jak samodzielnie wybudowana metropolia. Tym bardziej, i to jest niejako wisienką na tym wspaniałym deserze jakim jest CL, że w każdej chwili możemy przespacerować się ulicami miasta! Kilka ruchów pokrętłem myszki i kamera ustawia się w położeniu FPP. Za pomocą kursorów i gryzonia oglądamy efekty naszej pracy, podglądamy ludzi na ulicach, samochody, domy i przedsiębiorstwa. Grafika nie jest taka jak w HL 2, ale miejski ruch wygląda bardzo ładnie. ■ **Mastermind**



„W ODRÓŻNIENIU OD KLASYCZNEGO SIM CITY AUTORZY CITY LIFE WPROWADZILI KLASY SPOŁECZNE"



DETALE

[illegible]



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Prosta obsługa, przejrzysty interfejs, kilka prędkości
- Samouczek, brak podpowiedzi

[illegible]
- Rewelacyjne zbliżenia, ładne budynki, życie
- Brak możliwości ruchu kamerą w poziomie

DŹWIĘK
- ⊕ Odgłosy miasta
- Monotonna muzyka

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Rola architekta miasta wciąga, edytor
- Powtarzalność

OGÓLNIE: Sim [illegible] w nowe[illegible] [illegible]



DETALE

- Każda ... ma 4 ...
- 2 ...

PREMIERA

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

INFO



WYDAWCA

CENA

INTERNET

ONLINE
Nie

Dziki Zachód, źli bandyci, piękne kobiety i szlachetny zawadiaka John Cooper, zamierzający pomścić śmierć brata. Niezbyt to oryginalne, ale potrafi wciągnąć.

Z pierwszą grą nie było żadnego problemu. Wydany 5 lat temu Desperados był Commandosem rozgrywającym się w scenerii Dzikiego Zachodu. "Dwójki" nie da się już tak łatwo zaklasyfikować. Twórcy wprowadzili znaczące modyfikacje i ostatecznie dostaliśmy nietypowe połączenie strategii z grą akcji.

Nie wiem jak Wy Drodzy Czytelnicy, ale ja przywykłem już do tego, że sequel gry przynosi wiele zmian. Czasem są to zmiany na lepsze, czasem na gorsze, ale zawsze są. Niby w Desperados 2 też są, jednak jest ich zdecydowanie za mało. Zacznijmy od postaci – dostajemy piątkę znaną z poprzedniej części oraz jednego nowego bohatera. Nie jest to wiele, tym bardziej, że wszystkie postacie z małymi wyjątkami nie mają żadnych nowych zdolności. A szkoda, bo 4 specjalne umiejętności na bohatera, to dość przeciętny wynik. Podobnie wygląda sprawa z lokacjami. Dostajemy nowe plansze, ale czemu są wśród nich znane już z "jedynki"? Czyżby przez pięć lat nie dało się wymyślić kilku nowych leveli? Choć istnieje jedna zasadnicza różnica. Tym razem są to lokacje w pełnym trójwymiarze, więc dostajemy stare rzeczy, w nowej oprawie. Z wprowadzeniem środowiska 3D wiąże się najistotniejsza zmiana – w dwójce do wyboru są 2 tryby: taktyczny i akcji. Ten pierwszy to izometryczny rzut kamery pozwalający zobaczyć całą planszę z góry – można obracać kamerą o 360 stopni, a postaciami sterujemy za pomocą myszki. Z kolei tryb taktyczny to widok z trzeciej osoby, zaś bohaterami kierujemy jak w typowej grze akcji.





Z początku nie zachwyciło mnie to rozwiązanie, ale po kwadransie, gdy już przyzwyczaiłem się do tych nowości, doceniłem pomysłowość twórców. Pierwszy widok służy rozeznaniu się w sytuacji – sprawdzeniu pola widoku strażników, ich ścieżek patrolowych oraz zaplanowaniu akcji, zaś drugi idealnie nadaje się do realizacji wszelkich planów, a ponadto stanowi ogromne ułatwienie podczas strzelanin. I do tego momentu byłbym w stanie uznać grę za bardzo dobry tytuł. Jednak dotychczas nie wspomniałem o sztucznej inteli-

„Z WPROWADZENIEM ŚRODOWISKA 3D WIĄŻE SIĘ NAJISTOTNIEJSZA ZMIANA – W DWÓJCE DO WYBORU SĄ 2 TRYBY: TAKTYCZNY I AKCJI"

„CZASEM O NASZYM SUKCESIE DECYDUJE SZCZĘŚCIE I PRZYPADEK ALBO JAKIŚ BŁĄD GRY"

gencji wrogów. Ponoć algorytmy odpowiedzialne za IQ przeciwników zostały opracowane od podstaw. Ponoć, bo szczerze powiedziawszy, zupełnie tego nie widać. Mamy 2006 rok, a zachowanie strażników stoi na poziomie pierwszego Commandosa (wyszedł w 1998). Czasami wartownicy nie reagują na odgłosy strzelanin, a gdy znajdą zabitego kompana głupieją i zaczynają się kręcić w kółko, niczym kaczki na strzelnicy. Istnieje kilka schematów postępowań wrogów, których znajomość znacząco ułatwia zabawę. A ta, nawet na poziomie Easy, momentami bywa frustrująco trudna. Najgorsze są misje (i wcale ich nie mało), gdy nie można zabijać oponentów. Wtedy klawisz F8 odpowiedzialny za szybkie wczytanie przydaje się dość często. Niestety czasem o naszym sukcesie decyduje szczęście i przypadek albo jakiś błąd gry. Dlatego można krytykować Desperados 2 za głupotę strażników, brak realizmu i oryginalności, a nawet za błędy graficzne oraz kłopoty z interakcją z przedmiotami, zdarzające się w trybie akcji (np. zamiast 1 ciosu trzeba uderzyć przeciwnika kilka lub kilkanaście razy, by go znokautować). Aha, omal zapomniałbym o schematycznej fabule i brzydkich filmikach, prezentujących kolejne partie historii. Najgorsza jest ich stylizacja – niby miała dodawać grze klimatu, a zamiast tego tylko odrzuca od monitora.

Jednak mimo tych niedoróbek, Desperados 2: Cooper's Revenge ma w sobie to coś. Choć przeszedłem już większość i miałem wystarczająco materiału do napisania recenzji, ciężko mi było zaprzestać zabawy. I bynajmniej nie grałem dalej, ponieważ miałem zbyt dużo wolnego czasu. Po prostu, ta gra ma swój urok i mimo wspomnianych niedoróbek wciąga. ■ Pamp









WERDYKT

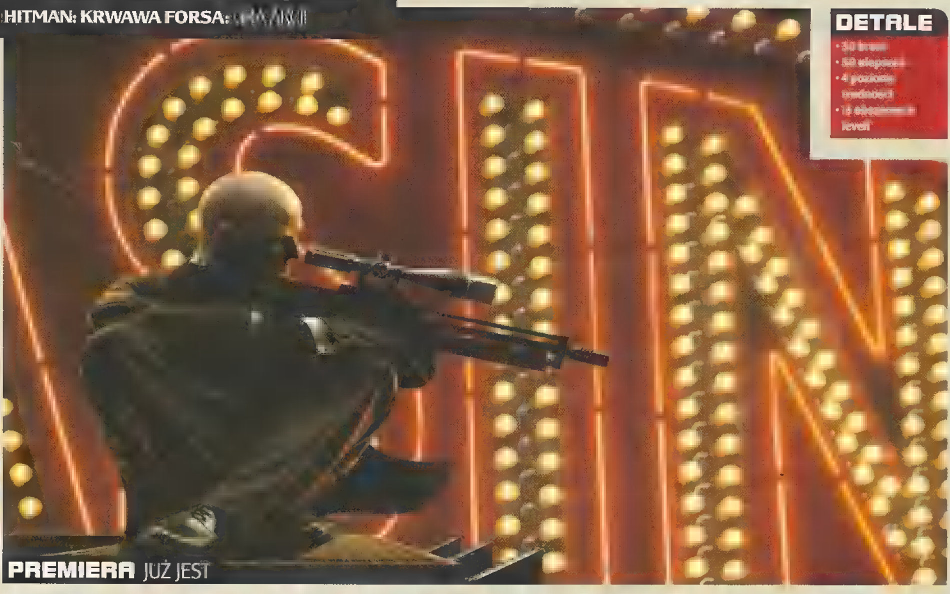
GRYWALNOŚĆ
- 6 bohaterów, sceneria Dzikiego Zachodu, tryb akcji
- Inteligencja wrogów, poziom trudności, bugi

[illegible]
- Ładne trójwymiarowe środowisko, śliczne lokacje
- Wygląd postaci pozostawia trochę do życzenia

DŹWIĘK
- Nastrojowe motywy muzyczne
- Sztuczne i robiące wrażenie wymuszonych dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
- W każdej lokacji jest do wykonania kilka misji
- Obecność Multiplayera nie zaszkodziłaby grze

OGÓLNIE: [illegible]



DETALE

[illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



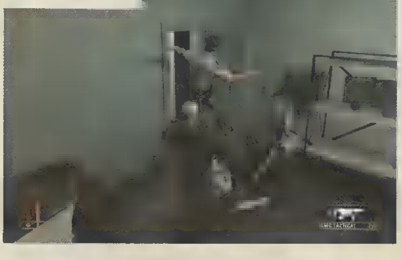
PC

18

HITMAN: KRWAWA FORSA

Bezlitosny płatny zabójca i mistrz kamuflażu. Nie powstrzyma go żadna ochrona ani żadne zabezpieczenia. Numer 47 powraca w wielkim stylu!

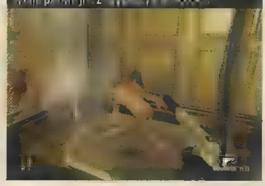
Masz absolutną swobodę wyboru – każde zadanie możesz wykonać na dziesiątki różnych sposobów. Czego użyjesz? Pistoletu z tłumikiem, trucizny, garoty, noża, a może upozorujesz jakiś wypadek? Hitman: Krwawa Forsa to ogrom możliwości i praktycznie żadnych ograniczeń – zakochałem się w tej grze!



[illegible] kontra Numer [illegible] nie mieli szans...

BRUDNE PIENIĄDZE

Jedną z bolączek poprzednich części był niezbyt wygodny interfejs. Dlatego na samym początku spieszę donieść, że wreszcie można powiedzieć o nim coś dobrego. Interakcja z przedmiotami odbywa się za pomocą trzech podstawowych klawiszy, z których każdy odpowiada za konkretne czynności. Jest to rozwiązanie wygodne, szybkie w obsłudze i proste. Ponadto zmieniono system kontroli kamery, co zaowocowało wyeliminowaniem kolejnej, wcześniej bardzo frustrującej rzeczy. Jeśli poprzednio mieliście kłopoty z walką wręcz, to cieszcie się – twórcy poprawili także i ten element. Prócz możliwości przewracania ofiary oraz przydatnego wyrywania broni z ręki, Numer 47 może teraz obezwładniać przeciwników ciosem z główki, ewentualnie używać ich jako żywe tarcze. W Krwawej Forsie poruszanie się po planszach jest o wiele łatwiejsze. Za sprawą kolejnych nowych zdolności (np. skakanie między platformami) oraz rozszerzenia starych (wspinanie się po rynnach, drabinach, kratkach ogrodowych) poruszanie się po planszach stało się o wiele łatwiejsze. Te ulepszenia wpłynęły znacząco na rozgrywkę – teraz do konkretnego miejsca można dostać się na jeszcze więcej sposobów. Dlaczego kilka możliwości dotarcia do konkretnego punktu jest tak ważną rzeczą? Wszystko z powodu „systemu krwawej forsy". Po każdej misji pojawia się ranking pokazujący, jak głośno się zachowywaliśmy i jak wiele przemocy użyliśmy. Im akcja „czystsza" – znaczy się bez zbędnych ofiar i zostawiania śladów, tym więcej kasy dostaniemy. Ma to kluczowe znaczenie dla rozgrywki, gdyż za zarobione pieniądze można ulepszać posiadaną broń oraz ekwipunek. A kupowanie upgradeów to nie jedyna możliwość zainwestowania pieniędzy. Kolejną nowością jest „notoriety system" – wskaźnik naszej rozpoznawalności. Jak zapewne się domyślacie, nie istnieje coś takiego jak zbrodnia doskonała. Nigdy nie da się uniknąć nieprzewidzianych komplikacji – np. przypadkowego wejście w pole widzenia kamery. W podsumowaniu każdej misji zobaczymy, czy policja ma jakieś dowody naszej niecnej działalności. Jeżeli byliśmy nieostrożni, może się okazać, że sporządzono już nasz portret pamięciowy. Stan rozpoznawalności determinuje zachowanie przeciwników w kolejnych misjach. Im jest on wyższy, tym większe budzimy podejrzenia wszędzie, gdzie się pojawimy. By uniknąć takich komplikacji za zarobione pieniądze można przekupić świadków, a nawet kupić sobie nową tożsamość. Ten system nie jest może czymś rewolucyjnym, ale seria Hitman potrzebowała czegoś takiego od dawna. Dzięki niemu zabawa stała się o wiele bardziej realistyczna i wymagająca, a co za tym idzie, satysfakcjonująca.



KARNAWAŁU MOC

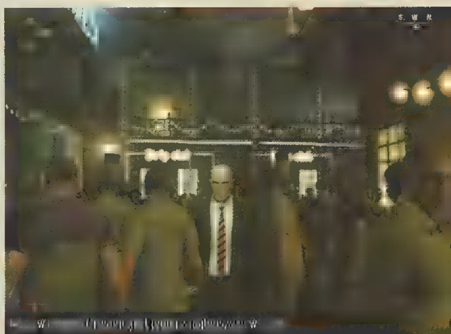
W Krwawej Forsie na pochwały zasługuje jeszcze świetna oraz wciągająca fabuła, któ-

JAK POWINIEN DZIAŁAĆ PŁATNY ZABÓJCA







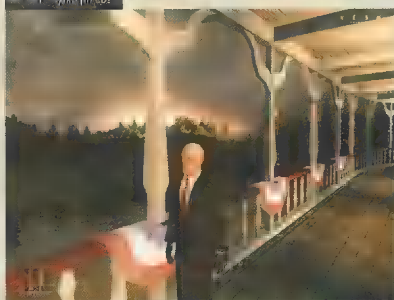


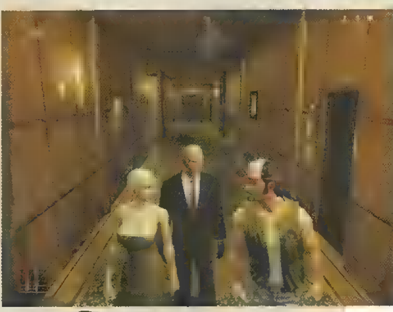
„HITMAN: KRWAWA FORSA TO OGROM MOŻLIWOŚCI I ŻADNYCH OGRANICZEŃ – ZAKOCHAŁEM SIĘ W TEJ GRZE!"

ra nie jest tylko i wyłącznie pretekstem do eliminowania kolejnych celów. Same zadania też są zróżnicowane – czasem trzeba na przykład kogoś ochraniać zamiast zabić. Od fabuły już krok do leveli. Twórcy popisali się nie tylko dużą pomysłowością, ale również rozmachem. Wszystkie lokacje są duże, zróżnicowane, PRZEŚLICZNE i „żywe" – to znaczy zapełnione całą masą postronnych postaci nie będących: 1. policjantem, 2. ochroniarzem, 3. celem do zlikwidowania. W wielu grach poruszamy się po wymarłych okolicach, które wcale nie powinny takie być. Krwawa Forsa to ich całkowite przeciwieństwo. Absolutnym mistrzostwem świata jest misja wykonywana podczas karnawału w Nowym Orleanie. Ulice zapełnione są przez setki imprezowiczów – ludzie piją dużo alkoholu, tańczą, wymachują fosforyzującymi rurkami, pary namiętnie się całują. A gdy zejdziemy z ulicy i wejdziemy do jednego z kilku barów, odkryjemy, że tam również zabawa kręci się w najlepsze, oczywiście do łazienki mega kolejka, ktoś właśnie rzyga... Jeszcze nigdy wirtualny świat nie wydawał się tak prawdziwy i bliski rzeczywistości, jak ten wygenerowany w najnowszym Hitmanie.

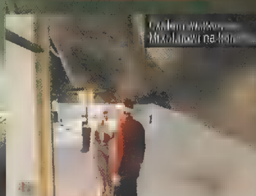
Najnowszy Hitman urzeka rozmachem, poziomem realizmu i nieograniczoną swobodą postępowania. Mało jest rzeczy, do których można się tu przyczepić. Mnie najbardziej irytowała głupota wrogów, zachowujących się podczas strzelanin jak kaczki na strzelnicy. Jednak z założenia nie jest to shooter, więc przymykam na tę wadę. Podobnie, jak na inne drobne wpadki – to naprawdę świetna pozycja, jak na razie jedna, z najlepszych premier roku! ■ **Pamp**











WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Poprawiony interfejs, nowe umiejętności
- Sztuczna inteligencja przeciwników

GRAFIKA
- Dopracowane i urozmaicone levele, efekty wizualne
- Przenikanie się tekstur i drobne błędy graficzne

DŹWIĘK
- Dobrze dobrani aktorzy, potęgująca klimat muzyka
- Średnie odgłosy broni maszynowych

ŻYWOTNOŚĆ
- Daje swobodę, chce się ją przechodzić kilka razy
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE: Wciągająca zabawa, ogromna grywalność i śliczna grafika – ...



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



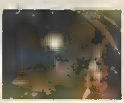
[illegible]

TAJEMNICA ZAGINIONEJ JASKINI

Poznaj historię malowideł w jaskiniach Lascaux i pomóż Arokowi odnaleźć dawnego mentora.



W grze "wskakujemy w sandały" młodzieńca o imieniu Arok. Któregoś [illegible] natrafiwszy [illegible] dziwny znak w lesie, postanawia zgłębić tajemnicę jaskiń Lascaux poszukując przy tym swojego mistrza sprzed laty Klema.



Gra jest dość tradycyjną przygodówką point&click. Zbieramy przedmioty, które dość dobrze wyróżniają się w lokacjach na tle innych obiektów i używamy ich w określonych miejscach. W trakcie zabawy oglądamy trochę filmików (nic specjalnego, ale są dość klimatyczne) oraz prowadzimy rozmowy z napotkanymi postaciami. Niestety, mieszkańców, z którymi się zetkniemy jest niewielu, a dialogi to po prostu odklikiwanie kolejnych linijek tekstu. Sami decydujemy, jakie pytanie zadamy, ale i tak nie ma to wpływu na rozgrywkę. Ta jest bowiem do bólu liniowa i zazwyczaj mamy zaledwie kilka prostych zadań do wykonania. Jeśli ich nie zrobimy nie przejdziemy dalej. Zagadki są dość ciekawe i prezentują różny poziom trudności. O ile przeniesienie żaru z jednego ogniska do drugiego, czy złowienie ryby skonstruowanym uprzednio harpunem są dość proste (i logiczne), o tyle zabawa z malowidłami w jaskiniach, zagadki muzyczne, czy dziwna ściana, po której wspinamy się na górę może zatrzymać graczy na dłużej. Nie są to jednakże wyzwania urągające logice. Po prostu trzeba znaleźć więcej przesłanek by je rozwiązać. Przyda się także odrobina szczęścia. Gorzej, że gnani do przodu niczym wicher grę przechodzimy dość szybko. To najważniejszy zarzut – TZJ jest po prostu za krótka. Kiedy w końcu zgłębimy meandry fabuły i dowiemy się o co chodzi, nabieramy apetytu na więcej. A tu niespodzianka – gra po prostu się kończy. Zastrzeżenia można mieć też do niektórych spraw technicznych. Choć tła i lokacje są ładne, to rażą nieco sterylnością. Do tego poruszamy się po węzłach, co dodatkowo wzmacnia poczucie pustki i obcości świata po drugiej stronie ekranu. Kuleją też animacje (lwica z początku zabawy to jakiś koszmarek), a przerywniki filmowe, choć ładne i klimatyczne, są krótkie. W ogólnym rozrachunku TZJ jest przygodówką, jakich wiele. Nie można powiedzieć, że nie da się w nią grać. Jednak do ścisłej czołówki gatunku (obie części Syberii chociażby) z pewnością wiele jej brakuje. Ot średniak z małym plusikiem – dokładnie na trzy i pół gwiazdki. ■ **Mastermind**

DETALE

[illegible]



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Do opanowania w 5 minut
- Zagadki bywają dość trudne

[illegible]
- Bardzo ładne lokacje, widoczki, malowidła
- Słabe animacje, mało filmików, niewielu bohaterów

DŹWIĘK
- Nastrojowa muzyka, rewelacyjne odgłosy
- Nijakie aktorstwo

ŻYWOTNOŚĆ
- Hm... jak ktoś chce studiować encyklopedię paleolitu
- Potwornie krótka (dwa dni intensywnego grania góra!)

OGÓLNIE: Ma w [illegible]


PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON
NINTENDO DS 479,-
GAMEBOY ADVANCE SP 349,-
GAMECUBE od 250,-
648,-
PSP VALUE PACK 839,-
549,-
XBOX 360 PREMIUM 1748,-
SEZON POLOWAŃ na OKAZJE
159,-
Naughty Girls Go Wet
www.madgames.pl
PS2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS
KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS
RATY
MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / TEL/FAX (022)498 99 93, TEL. (022) 825 54 40, KOM. 0 503 624 682
PON. PT. 11-19 SOB. 10-14



PREMIERA JUŻ JEST

TITAN QUEST

Okazało się, że nie tak łatwo zrobić dobrą grę spod znaku hack&slash – wiele tytułów przynosiło głównie rozczarowanie, a nie rozrywkę na skalę Diablo. Tym razem wygląda na to, że mimo pewnych jego wad, otrzymaliśmy zdumiewająco udany produkt.

INFO



Od czasu do czasu ktoś próbuje zrzucić [illegible] tronu Diablo. Zwykle kończy się to żenującą porażką, najlepsi konkurenci tradycyjnie kończą zaledwie [illegible] przedsionku sali tronowej niepodważalnego [illegible] gatunku. Czasem w stajni lub [illegible] gorsza latrynie. Nox okazał się zbyt nietypowy, a Dungeon Siege [illegible] zdumiewającym wręcz stopniu nużące. Być może nigdy nikomu się nie [illegible] zrzucić Diablo [illegible] tronu, bo klasyk Blizzarda był przede wszystkim oryginalny, [illegible] naśladownictwo jest z definicji wtórne. [illegible] dodatek było coś [illegible] klimacie tej gry, [illegible] wywoływało dreszczyk napięcia, szczątkowa lecz barwna opowieść, nastrój... trudno to ocenić. [illegible] druga część nie dała rady pierwszej, Titan Quest więc raczej też nie pokona [illegible] gatunku. Studio Iron Lore zrobiło jednak niemal wszystko, [illegible] możliwe, by zasłużyć na srebrny medal. Nawet jeśli polegną, [illegible] [illegible] wysokim poziomie doświadczenia...

Gier hack&slash można nie lubić za ich prostotę i trywialność rozgrywki. Można, ale wystarczy zasiąść do zabawy, by zapomnieć o swoich uprzedzeniach – pod warunkiem, że autorzy wykonali swoją robotę profesjonalnie. Iron Lore ma pewne drobne problemy z jakością techniczną swojego produktu, poza tym jednak widać, że w tworzenie Titan Quest włożono wiele serca. To procentuje. Od ich gry trudno się oderwać. Wszystkie charakterystyczne dla tego gatunku elementy grywalności, a więc: oczyszczę jeszcze tę lokację, złapię tylko poziom, dotrę do następnego sklepu, poszukam ostatniego elementu artefaktycznego kompletu – są na miejscu. Dlatego tak łatwo zarwać noc, dlatego jest to gra udana i dlatego damy jej małe fory.

„JEŚLI WRÓG UŻYWA JAKIEJŚ BRONI, LUB MA NA GRZBIECIE PANCERZ, DA SIĘ GO Z TEGO POTEM SKROIĆ"

Recenzowaliśmy Titan Quest korzystając z wersji prasowej, pełnej, ale jakoś nie do końca radzącej sobie z wysokimi ustawieniami grafiki. Ponieważ system zapisu jest typowy dla gatunku - gra ładuje się w konkretnej lokacji (z odrodzoną okoliczną fauną), a problemy z wersją wymusiły na nas częstą pracę w niskiej rozdzielczości (zmiana wymaga zapisu i restartu), jakość większości dołączonych obrazków nie oddaje prawdy o potencjalnym wyglądzie. Potencjalnym – to właśnie zapowiedziane fory, bo zakładamy że wersja sklepowa nie będzie miała problemów z wydajnością przy maksymalnych

DETALE



detalach. Mamy nadzieję, że zaobserwowane problemy z ładowaniem tekstur, to jedynie przypadłość nie do końca skompilowanego jądra egzemplarza prasowego.

GRA [illegible] ANTYCZNA

Nie odchodząc daleko od standardu, autorom udało się osiągnąć nową jakość stylistyczną. Po prostu zerwali z klasycznym fantasy, opartym na mniej lub bardziej udziwnionym (lub niezrozumiały) średniowieczu. Dla odmiany zaoferowano nam antyk – z całą jego barwnością i bogactwem. Zabawki, którymi okalecza się wroga w Titan Quest to konglomerat osiągnięć kilku cywilizacji. Dodajmy że takich, które spore sukcesy eksterminacyjne miały jeszcze w czasach, gdy na naszych ziemiach poświęcano się, raczej kameralnemu, rozbijaniu głów za pomocą kija i kamienia.

Ponieważ akcja nie toczy się w jakimś konkretnym okresie historycznym, jest raczej zabawą w kolejny mit, a zbrojownia oddana do użytku gracza zawiera przegląd szczytowych osiągnięć kilku epok. Jak wiadomo, bohaterów legend uzbrajają ich potomni, w zrozumiałe dla siebie narzędzia... Tak czy inaczej sprzętu jest mnóstwo, a chętnych do współpracy przy jego testowaniu czasem aż zbyt wielu. Oto bowiem spokojne ziemie Grecji, Egiptu, a nawet terenów położonych dalej na wschód, dotknęła straszliwa plaga. Wszelakie stworzenia, które dotąd starały się nie wchodzić człowiekowi zbytnio w drogę, nagle jakby oszalały i rozpoczęły wojnę pod wspólnym sztandarem. Celem jest zniszczenie ludzkości, a za całym cyrkiem stoją Tytani, których zmierzch nieco zbyt szybko ogłosili Bogowie Olimpu. W tej walce, zupełnie jak na współczesnej wojnie, pierwszym celem stała się łączność. Tak więc nie ma co liczyć na niejakiego Zeusa i jego ekipę, tylko chwytać żelastwo i samemu walczyć o przetrwanie.

Menażeria, z którą przyjdzie się użerać to swoista sałatka przygotowana z mitów. Najlepiej wygląda to w Grecji, ale i później nie ma na co narzekać – widać że autorzy choć trochę starali się zagłębić w realia. Tu mała ciekawostka – w wioskach i miastach można spotkać wszelakiego autoramentu poetów i bajarzy, którzy chętnie serwują nam wyciąg z mitologii.

Jak w Diablo, trzeba zabić całe legiony wrogów, nim się dotrze do konkretnych macherów, odpowiedzialnych za ten bałagan. Kolejne skojarzenia budzi Zakon Prometeusza, który od wieków czuwa nad reliktami dawnych czasów, ma wiedzę i siatkę szpiegowską – Horadrim?

BIURO PODRÓŻY TYTAN

Wędrówkę po antycznym świecie odbywa się oczywiście per pedes. To skuteczna metoda zdobywania doświadczenia, lecz jak wiadomo, nie warto wykonywać pustych kursów. Dlatego w każdej chwili można zmontować sobie swoisty Town Portal, bez potrzeby używania zwojów czy mocy magicznych. Z takiego podręcznego portalu można dotrzeć do dowolnego węzła komunikacyjnego w mieście lub wsi – pod warunkiem, że się to miejsce wcześniej odwiedziło. Potem wystarczy wejść na lokalny „dworzec teleportowy" i wybrać za cel podróży własny portal. Lekko, łatwo i przyjemnie, bez biegania po próżnicy całymi kilometrami, w celu dotarcia do najbliższego punktu wymiany detalicznej łupów na gotówkę.

Teren przewidziany do zwiedzania jest ogromny. Z godnych polecenia atrakcji turystycznych mamy chociażby Partenon i Dolinę Królów. Zawsze trzeba jednak pamiętać, że to oferta typu work&travel – wszędzie jest sporo roboty do wykonania. Bonus z tego taki, że wraz z podróżami zwiększa się stan posiadania turysty...

Zadania związane z głównym wątkiem i misje poboczne łączy jedno – z założenia są proste. Oczywiście chodzi o prostotę fabularną, bo z każdym łączy się konieczność masowej eksterminacji wszelakiego autoramentu stworków. Zadania zawsze sprowadzają się do wyrzynki hurtowej lub detalicznej (konkretny boss), lub do odnalezienia jakiegoś przedmiotu (czyli znowu wyrzynki hurtowej lub detalicznej). Autorzy nie starli się nawet udawać, że zależy im na wielowątkowej intrydze. W sumie chwała im za to.

SZYJĘ W TRUPACH

Gdy najważniejszym elementem gry jest walka, oczekujemy jej dopracowania. W Titan Quest mamy do czynienia z majstersztykiem. Stopniowane umiejętności, system szybkiej wymiany zestawów broni, możliwość przypisania jednego ze specjalnych ataków lub czarów pod drugi przycisk myszy... jest świetnie. Na dodatek na każdym kroku autorzy idą nam na rękę – pobliskich wrogów można rozpoznać po odgłosach, a gdy już dochodzi do zwarcia, doskonale da się uczyć zdolności specjalnych... od przeciwników. System tworzenia postaci na bazie dwóch z ośmiu specjalności dotyczy bowiem również wszystkich wrogów, nawet tych szeregowych.

„SWOISTA SAŁATKA PRZYGOTOWANA Z MITÓW"

Kolejnym atutem jest graficzne oznaczenie przedmiotów – inny kolor opisu ma złom, inny sprawny sprzęt, inny zabawki magiczne, unikatowe i artefaktyczne. Ba! Rozmaitym typom przedmiotów przypisane są dźwięki, z jakimi wypadają ze skrzyń, czy martwych dłoni przeciwników. Co najważniejsze, jeśli wróg używa jakiejś broni, lub ma na grzbiecie pancerz, na pewno da się go z tego potem skroić. Niektóre rasy mają unikatowe dla siebie zabawki, których nie da się kupić na wolnym rynku – często są to najlepsze dostępne w danym momencie pancerze.

Oprócz wspomnianych na początku problemów z grafiką, za wadę poczytujemy grze jeszcze jedno: momentami nazbyt sielankową muzykę. W połączeniu z ciągłą jatką i rykami konających bestii daje to efekt tak komiczny, że w nagłym ataku śmiechu łatwo popełnić błąd i dać się zabić. A to przykra okoliczność, bo karnie obcinane jest doświadczenie, a potem od najbliższej Fontanny Odrodzenia trzeba znowu gnać na posterunek... ■ **Lucas the Great**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Po prostu Diablo w antyku
- Nie stwierdzono

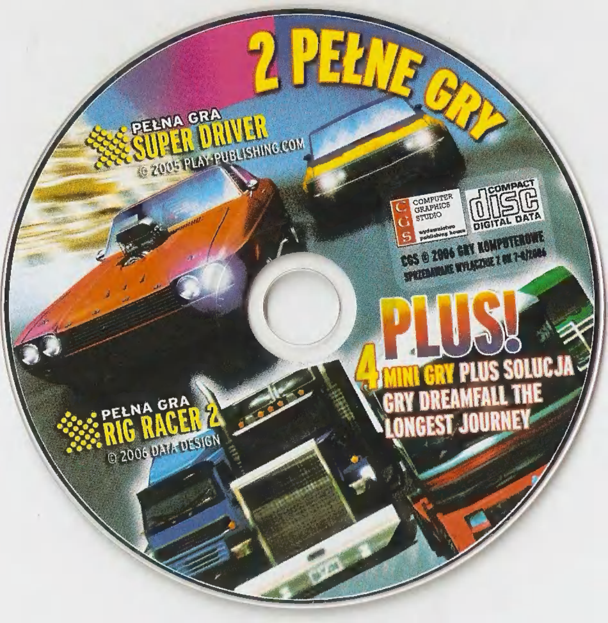
[illegible]
- Dbałość o detale
- Problemy z wydajnością silnika

DŹWIĘK
- Dopracowane efekty
- Nazbyt komiczny kontrast sielanki z jatką

ŻYWOTNOŚĆ
- Multiplayer
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE: Diablo [illegible] ale jak na [illegible]


IDŹ NA FRONT!
MAGIA KONTRA TECHNIKA
POGOŃ ZA WŁADZĄ WPROWADZA CHAOS W KRAINIE AIO. NADCIĄGA WIDMO OSTATECZNEJ ZAGŁADY... NAPRZECIW SIEBIE STAJĄ UZBROJONA W NIEZWYKŁE WYNALAZKI ARMIA VINCICH ORAZ ZASTĘPY ALINÓW, DLA KTÓRYCH NAJPOTĘŻNIEJSZĄ BRONIĄ JEST MAGIA.
KTÓRĄ STRONĘ WYBIERZESZ?
www.gram.pl/alin_army
BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-88-88*
www.gram.pl/vinci_army
BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-55-55*
Wybierz swoją stronę. Zadzwoń, weź udział w wojnie psychologicznej i wygraj atrakcyjne nagrody! Szczegóły na http://www.gram.pl/konkursRoL.
* Koszt wg cennika operatora
DO WYGRANIA SUPER LAPTOP!
Magia kontra Technika. Twórcy Rise of Nations przedstawiają nowy wymiar gier RTS!
RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS
W SPRZEDAŻY OD 6 LIPCA!
EDYCJA KOLEKCJONERSKA
Tylko w sklepie gram.pl czeka na ciebie wyjątkowa Edycja Kolekcjonerska Rise of Legends.
W jej skład wchodzą:
Unikalowe, rozsuwane pudełko, opracowane przez Vincich • Cztery płyty CD z polską wersją gry • Bonusowa płyta zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową i film przedstawiający świat gry • Dwustronny plakat • Mapa świata gry • Obszerna instrukcja • Drukowany poradnik
Więcej informacji na stronie http://sklep.gram.pl/RoL.
12+
www.pegi.info
99,90
PL
CD PROJEKT
gram.pl
Microsoft game studios
BIG HUGE GAMES
Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info
Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny
Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier
Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom


2 PEŁNE GRY
PEŁNA GRA
SUPER DRIVER
© 2005 PLAY-PUBLISHING.COM
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
COMPACT disc DIGITAL DATA
CGS © 2006 GRY KOMPUTEROWE
PLUS!
4 MINI GRY PLUS SOLUCJA
GRY DREAMFALL THE
LONGEST JOURNEY
PEŁNA GRA
RIG RACER 2
© 2006 DATA DESIGN